



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

문학석사 학위논문

현대 환상극 연구

－ 초자연과 현실의 경계성을 중심으로 －

2017년 2월

서울대학교 대학원

협동과정 공연예술학 전공

추 준 호

현대 환상극 연구

- 초자연과 현실의 경계성을 중심으로 -

지도 교수 신 은 영

이 논문을 문학석사 학위논문으로 제출함

2016년 11월

서울대학교 대학원

협동과정 공연예술학 전공

추 준 호

추준호의 문학석사 학위논문을 인준함

2016년 12월

위 원 장 _____ (인)

부위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

국문초록

본 논문은 연극에서 환상이 차용된 작품들을 살펴보고 환상이 수용자에게 전달하는 의미 작용을 공연에서 어떻게 실현하는지를 분석한 논문이다. 연극에서의 환상적 요소의 사용은 그 역사가 매우 깊음에도 불구하고 초자연적인 것들을 주변부로 평가했던 문학계의 시각과 무대 기술의 한계로 인해 주로 스펙터클을 통한 즐거움이나 희극적 목적을 위해 사용됨으로써 미학적 차원에서는 의문을 남기게 되었다. 따라서 연극에서의 환상에 대한 미학적인 연구는 미진한 실정이다. 이에 본 연구는 연극에서의 환상이 수용자에게 스펙터클을 통한 놀라움과 흥미를 유발하는 기재 이상의 효과를 제공한다는 점을 전제로 하여 극에서 나타나는 환상의 기능에 접근하고자 하였다.

환상에 대한 이론적 논의가 주로 문학 텍스트를 중심으로 이루어져 왔기 때문에 2장에서는 우선 문학에서의 환상 이론을 고찰하였다. 특히, 캐스린 홉과 로즈메리 잭슨의 이론에 기대어 환상의 의미 작용이 현실과 초자연의 경계성에 주목할 때 발견될 수 있음을 전제할 수 있었다. 그러나 문학과 달리 연극은 관객의 현실, 무대의 현실, 극중 현실이라는 세가지 차원을 고려해야 하기 때문에 본고에서는 먼저 희곡을 중심으로 환상이 수용자에게 어떠한 의미 작용을 행하는지를 문학적 환상의 개념들을 통해 살펴보고, 이를 공연 차원에서 어떻게 유효하게 구현해내는지에 주목하는 전략을 취하였다.

3장에서는 장 콕토의 『지옥의 기계』를 대상으로 삼아 초자연적 존재인 스펙크스와 유령의 현실과 초자연의 경계적 상태, 그리고 의식과 무의식의 경계를 넘나들며 행하는 두 주인공 오이디푸스와 이오카스테의 행위를 살펴보았다. 이를 통해 초자연과 수용자의 현실의 충돌이 작품 전체의 의미를 관통하여 주제를 강화하고 있음을 확인할 수 있었다. 공연 차원에서는 초자연적 존재가 지닌 경계성을 연극적 관습과 재현 방식의 조합을 통해 어떻게 구현하는지를 살펴보았다. 콕토는 스펙크스와 유령을 실재하는 것처럼 수용하게 만들고자 이미 텍스트

차원에서 연극적 상상력을 자극하는 다양한 방법들을 활용하고 있다. 이로 인해 공연은 관객이 연극적 관습을 전제로 무대 위의 물리적 한계 내에서 구현된 초자연적 존재들을 인정하면서도 동일한 현실을 공유하는 배우의 인간성으로 인해 그 경계성을 수용하도록 구현할 수 있다.

4장에서는 외젠 이오네스코의 부조리극 『코뿔소』를 대상으로 삼아 코뿔소로의 변신, 그리고 언어적 차원에서 진행되는 논리와 비논리성의 경계 해체를 살펴보았다. 이러한 초자연적 요소의 경계성은 작품 전체의 주제를 강화하고 수용자의 현실에 존재하는 정상성에 대한 재고를 촉구하고 있다. 공연에서 코뿔소는 보이지 않는 형태로 등장하여 다양한 연극적 장치와 효과음을 통해 관객으로 하여금 코뿔소의 이미지를 상상하게 만든다. 이리하여 코뿔소의 폭력성을 강화시킴으로써 작품 후반에 물리적으로 구현된 장의 변신, 그리고 코뿔소가 지닌 의미가 축소되지 않도록 하였다.

5장에서는 뮤지컬 『위키드』가 초자연과 현실의 경계를 약화시키는 역환상을 작품의 갈등 요인으로 제시하여 마법의 양가성, 초자연적 존재의 현실로의 도피 등을 통해 작품 전체의 의미를 강화할 뿐만 아니라 수용자의 현실에 존재하는 환상에 대한 담론으로까지 확장되는 의미를 제공하고 있음을 규명하였다. 또한 공연에서 딜라몬드와 치스터리와 같은 동물-인간은 앞서 콕토의 스프링크스처럼 배우의 신체를 적극적으로 활용함으로써 초자연적 존재의 인간성을 통해 경계성을 부각시켜 의미를 강화하고 있다는 점을 분석하였다.

이를 통해 본고는 현대 환상극이 지닌 환상의 미학적 가치를 재고해야 함을 주장한다. 이러한 관점이 바탕이 될 때, 연극에서의 환상이 어떠한 효과와 의미를 창출하는가 하는 주제가 보다 정교하게 연구될 수 있을 것이다.

주 요 어 : 환상극, 환상, 초자연, 경계성, 비이성, 『지옥의 기계』, 『코뿔소』, 『위키드』

학 번 : 2014-20146

목 차

1. 서론.....	1
2. 환상의 이론과 환상극.....	5
2. 1. 문학에서의 환상.....	5
2. 2. 연극에서의 환상.....	14
3. 『지옥의 기계』 : 신화적 환상의 현실성	20
3. 1. 초자연적 존재의 현실 침투.....	22
3. 2. 무의식과 의식의 경계	29
3. 3. 환상의 연극적 표현	31
4. 『코뿔소』 : 부조리한 환상의 논리성	38
4. 1. 인간과 코뿔소의 경계	40
4. 2. 언어적 논리의 비논리성	46
4. 3. 무대 언어로 구현된 환상	49
5. 뮤지컬 『위키드』 : 동화적 환상의 역전	57
5. 1. 동화 세계의 역환상	58
5. 2. 마법의 양가성	61
5. 3. 현실로 도피하는 환상	64
5. 4. 동화 세계의 무대 구현	66
6. 결론.....	73
참고문헌.....	76
Abstract	80

그림 목차

[그림 1] 괴물로 변신한 스펅크스의 초월적 능력	34
[그림 2] 이오카스테의 유령	36
[그림 3] 장의 변신	50
[그림 4] 코뿔소-인간	51
[그림 5] 코뿔소로 인한 계단의 붕괴	53
[그림 6] 코뿔소의 등장에 따른 무대 변화	54
[그림 7] 침단 기술을 활용한 환상 구현	67
[그림 8] 딜라몬드와 엘파바	68
[그림 9] 날개를 단 치스터리	69
[그림10] 그림자극으로 표현된 엘파바의 죽음	71

1. 서론

과학의 지속적인 발전을 통해 모든 자연과 현상을 탐구하려는 인류의 열망과 더불어 그와는 대척점에 놓이는 초자연적인 것과 비가시적인 것들에 대한 관심 역시 증대되었다. 이는 판타지 문학과 게임, 드라마, 영화, 회화, 무용 등 거의 모든 문화 예술 속에서 두루 나타나는 현상으로, 환상이 하나의 양식을 넘어서 문화적인 충동으로 받아들여지고 있는 현실을 보여준다.

환상문학이 대두되었던 것은 19세기이지만 환상에 대한 이론적 연구는 20세기 프랑스에서 츠베탕 토도로프 Tzvetan Todorov가 환상문학 정의를 시도하면서 본격적으로 시작되었다. 이후 최근까지 초자연적인 요소들을 도입한 다양한 문학 장르가 부흥하면서 아동문학과 현대의 판타지 문학까지를 포용하는 이론적 고찰로 나아가고 있다. 그러나 환상의 모티프들이 그리스 신화에서부터 현대 문학에 이르기까지 지속적이고도 다양한 방식으로 사용되어 왔음을 고려할 때 이와 관련된 연구는 비교적 늦은 시기에 시작된 것이라 할 수 있다. 이는 환상문학이 주류 문학과 구분된 유사 문학으로 취급되면서 이에 대한 연구 가치를 인정받지 못했던 것이 주요한 원인으로 작용한 것이다.¹ 이로 인해 문학과 예술의 환상은 미학적 가치에 대한 의구심을 품게 하는 “동화적 퇴행의 세계”, 천진난만한 “문학적 치기”, 정제되지 못한 “상상력의 출구”로 간주되어, 문학의 주변부로 평가 절하되었다.²

그러나 현실에 대한 탐구가 오직 모방적인 방법에 의해서만 가능하다는 가설의 당위성은 사실주의의 한계에 의하여 붕괴되었다. 언어적 표상이 모든 진실을 서술할 수 없듯이 사실주의 예술의 한계는 모방을 벗어난 방식으로 현실에 접근하려는 다양한 시도들을 촉발시켰다. 그 시도 중 하나로 환상적 모티프의 사용은 새롭게 주목받게 된다.

¹ “19세기에 환상문학으로 간주될 수 있었던 작품들은 대개 고전주의적 미학기준에 미달하는 반고전주의적이며 대중적인 통속소설이나 키치로 평가되는 경향이 있었다.” 이유선, 『판타지 문학의 이해』, 역락, 2005, p. 27

² 최기숙, 『환상』, 연세대학교 출판부, 2003, p. 1

문학적 환상과 마찬가지로 연극에서의 환상적 요소 사용은 그 역사가 매우 깊다. 그리스 시대와 중세 시대의 연극에서는 주로 종교적인 차원에서 초자연적인 요소들이 사용되었고, 르네상스 시기를 대표하는 셰익스피어 극에서도 초자연적 요소가 등장한다. 그러나 문화예술 분야에서 전반적으로 환상의 약진이 두드러진 것과는 달리 연극에 있어서 환상은 더디게 성장하고 있는 듯 보인다. 오히려 시대의 변화에 따라 환상의 요소는 점차 축소되면서 주변부로 취급되어, 환상이 중심적인 역할을 행하는 작품을 발견하기가 어려워졌다. 이러한 현상은 연극에서의 환상에 대한 선입견들이 가장 큰 원인이 된 것으로 보인다. 우선, 초자연적인 것들을 주변부로 평가했던 문학계의 시각이 직접적인 영향력을 행사하였고, 사실주의의 영향으로 모방에 익숙한, 있을 법하지 않은 것을 거부하는 비평가 관객층이 형성됨으로써 연극과 환상의 관계성을 축소시키게 된 것이다. 결국 연극에서의 환상은 단순히 스펙터클의 즐거움이나 희극적 목적을 위해 사용되는 경향을 보이게 되었다.

더불어 연극은 본질상 수용자와 시공간을 공유하기에 환상을 구현하는데 있어 많은 기술적 한계에 부딪히게 된다. 그러나 연극적 관습 convention에 따라 환상 구현의 한계를 극복하려 노력하기보다는, 매체의 한계를 인정하고 환상에 대한 시도 자체를 거부하려는 창작자들의 태도는 연극에서의 환상의 위치를 주변부에 머물게 한 또 다른 원인이 되었다.

현대 환상문학 연구에 큰 영향을 미치고 있는 캐스린 흄 Kathryn Hume은 환상을 구현하는 데 있어서의 기술적 한계를 언급하며 연극에서의 환상의 가치를 부정적으로 바라본다.

연극은 보다 복잡한 문제를 안고 있다. 몇몇 종류의 환상은 현실 무대, 인간으로서의 배우, 제한된 상연 시간 등에 쉽사리 적용되지 않는다. 예를 들어, 특이한 세계와 (주인공의 성장과정을 보여주기 위해서) 몇 해 동안이라는 시간을 담고 있는 로망스는, 연극 매체로 쉽게 전환되지 않는다. 배우들의 인간적인 한계 자체가 보통의 인간보다 뛰어난 로망스 양식의

주인공을 모방하는 것을 방해한다. 더욱이 모방의 방식으로 초자연적인 존재를 무대에서 재현하는 것은 어렵다. 특수 효과를 위해서는 기계 장치가 준비되어야만 한다. <중략> 더욱이 표현할 수 있는 경이로움은 한계가 있다. 베어울프와 같은 주인공은 무대 위에 설 수 있을지 몰라도, (베어울프가 되치하는) 괴물 그렌델은 결코 그렇지 않을 것이다. 하늘을 날아 다니는 슈퍼맨 역시 마찬가지일 것이다.³

그녀의 주장은 초자연적 요소를 구현하는 데 나타나는 기술적인 한계를 여실히 느끼게 해준다. 이와 같은 연극에서의 환상에 대한 부정적인 시각으로 인해 초자연적인 요소의 표현은 대중성을 확보하기 위한 오락적 요소로 활용되고 미학적 차원에서는 의문을 남기게 되었다.

이러한 시각을 대변하듯 연극에서의 환상에 대한 연구를 찾아보기는 쉽지 않다. 여세주는 최인훈의 『달아 달아 밝은 달아』를 『심청전』과 비교하면서 최인훈이 『심청전』의 “환상적인 모티프를 해체하고 현실적 논리를 바탕으로 하는 모티프들을 새롭게 배치하고 있다”고 주장한다. 그녀는 “『심청전』의 환상세계는 경험적 세계이고, 『달아 달아 밝은 달아』의 환상세계는 의식적 세계”라고 분석하면서 “보상으로서의 환상과 일탈과 도피로서의 환상”이라는 용어으로써 두 작품의 환상의 차이를 규정하고 있다.⁴ 그러나 이러한 주장은 작품의 구조적인 측면에서 초자연적 요소가 작중 인물들에게 어떠한 역할을 하는지를 살펴본 것이다. 국외에서의 연구도 초자연적인 것의 무대화를 위한 방법적인 접근이 있을 뿐,⁵ 연극에서의 환상이 수용자에게 전달하는 효과에 대한 연구는 찾아보기 어렵다.

본 논문은 연극에서의 환상이 수용자에게 스펙터클을 통한

³ Hume, Kathryn, 『환상과 미메시스』, 한창엽 역, 푸른나무, 2000, p. 264

⁴ 여세주, 「최인훈의 <달아 달아 밝은 달아>에 문제된 환상성과 현실성」, 『드라마연구』, no. 31, 2009, pp. 113-148.

⁵ 국외의 연극에서의 환상에 대한 대표적인 연구는 Cormier, Nicola, "Le Tisserand: Création d'un spectacle du genre merveilleux suivie d'une réflexion sur le passage du merveilleux au théâtre", Université du Québec, 2007이 있다

놀라움이나 새로움에 대한 흥미를 유발하는 기재 이상의 효과를 제공한다는 점을 전제로, 텍스트, 공연, 독자, 관객의 차원을 고려한 의미 작용에 주목하여 환상극에 접근하고자 한다. 이를 통해 환상을 오락적인 즐거움에 국한시키는 부정적인 시각을 극복하고 그 가치를 재발견할 것을 기대한다. 이를 위해 먼저 2장에서는 문학에서의 환상과 연극에서의 환상에 대한 기존의 담론들을 살펴보고 이를 통해 환상극의 범주를 규정할 것이다. 이를 위해 환상문학 연구의 기틀을 제공한 츠베탕 토도로프와 그의 이론에 영향을 받은 연구자들의 이론에서 환상을 어떻게 정의하고 있는지를 살펴보고 문학에서의 환상 개념을 연극에서의 환상에 적용할 때 발생하는 문제를 극복할 수 있는 방안을 고찰할 것이다.

3장에서 5장까지는 20세기 이후의 현대 작품 중 초자연적인 요소가 플롯에 주요한 영향을 행사하고 있는 작품 사례들을 대상으로 하여, 우선 텍스트 차원에서 현실/초자연의 경계성을 통해 드러나는 환상의 의미 작용을 분석해내고, 이것이 무대의 물리적 한계 내에서 어떻게 구현되는지를 살펴보고자 한다. 이를 통해 우리는 환상의 기능과 그 의의를 새롭게 조명해 볼 수 있을 것이다.

2. 환상의 이론과 환상극

2.1. 문학에서의 환상

‘환상’에 대한 이론적 논의와 정의는 19세기 중반에 ‘환상문학’이 등장하면서 주로 문학 텍스트를 중심으로 이루어져 왔고, 환상극에 대한 논의는 주로 스펙터클 차원에서 이루어져 왔기 때문에 환상극 이론을 정립하기 위해서는 문학 이론에 대한 고찰에서 출발하는 것이 적합할 것이라고 판단된다.

문학에서의 환상에 대한 이론적 고찰은 20세기 중반 이래 프랑스 비평계에서 환상을 정의하려는 다양한 시도들로부터 시작된다.⁶ 특히, 환상문학을 하나의 문학적 장르로 규정하고자 환상을 정의한 츠베탕 토도로프는 문학에서의 환상에 대한 비평적 접근의 토대를 제공하였다. 토도로프는 기존의 환상 정의가 문학 장르를 논하기에 너무 광범위하다고 비판하며 새로운 기준을 정립하려 했다. 그는 환상을 초자연적 요소와 이성적 현실 인식 간의 ‘충돌’로 보았던 기존 이론의 공통된 관점을 수용하면서 환상문학 장르가 충족해야 할 세 가지 조건을 역설한다.

환상적인 것은 세 가지 조건을 충족시키기를 요구한다. 첫째로, 텍스트는 독자들로 하여금 등장인물들의 세계를 살아 있는 사람들의 세계처럼

⁶ 카스텍스 Pierre-Georges Castex는 환상을 “실제 삶의 틀 속에 일어난, 신비의 급작스러운 침입”이라고 주장하였고, 루이 박스 Louis Vax는 “환상적 이야기(récit fantastique)가 우리와 다를 바 없는 사람들이 우리가 몸담고 있는 이 현실세계에 거주하면서 설명할 수 없는 상황에 별안간 놓이게 된 사건을 즐겨 소개한다”고 주장하였다. 또한 로제 카이유아 Roger Caillois는 “환상적인 것이란 불변의 일상적인 합법성 한가운데에서 벌어지는, 주지하던 질서의 파괴, 받아들일 수 없는 일의 급작스러운 출현”이라고 정의하였다.

Castex, P.-G., *Le Conte fantastique en France*, Paris, Corti, 1951, p. 8, Vax, L., *L'Art et la littérature fantastiques*, Paris, P.U.F., 1960, p. 5, Caillois, R., *Au Coeur du fantastique*, Paris, Gallimard, 1965, p. 161; Todorov, Tzvetan, 『환상문학 서설』, 최애영 역, 일월서각, 2013, pp. 55-56 재인용

생각하고, 이야기된 사건들에 대하여 자연적인 해석과 초자연적인 해석 사이에서 망설이도록 강요한다. 둘째로, 그러한 망설임은 등장인물도 마찬가지로 느낄 수 있다. 그리하여 독자의 역할은 한 등장인물에게 말하자면 위임된 것이며, 동시에 그 망설임은 작품에 표현되어 그 작품의 테마들 중 하나가 된다. 순진한 독서의 경우, 실제 독자는 그 등장인물과 자신을 동일시하는 것이다. 마지막 세 번째로, 독자가 텍스트에 대하여 모종의 태도를 채택하는 것이 중요하다. 즉, 독자는 ‘시적’해석만큼이나 알레고리적 해석을 거부해야 할 것이다. 이 세가지 요구사항이 동등한 가치를 갖는 것은 아니다. 첫 번째 것과 세 번째 것은 장르를 구성하는 진정한 조건들이다. 반면 두 번째 조건은 충족되지 않을 수도 있다.⁷

토도로프가 주장한 조건의 핵심은 “자연만을 알고 있는 한 존재, 다시 말해 작중 인물이 겉보기에 초자연적인 사건에 직면하여 경험하는 망설임”⁸이다. 그는 중심 인물과 동일시된 독자를 작품의 내포 독자로 전제하는데 이는 필수적인 조건은 아니지만 시적, 알레고리적 해석을 거부하는 독자의 태도는 반드시 필요한 것이라고 주장한다. 시적, 우화적 해석은 초자연적인 현상에 대한 상징적 의미를 탐구하는 것을 말하며 이를 거부하는 태도는 곧 일상적인 사건과 동일하게 수용하는 방식을 말한다.

토도로프는 ‘망설임’을 기준으로 환상을 정의하면서 모든 작품에 적용 가능한 장르론을 제시한다. 그는 초자연적인 사건과 현상이 현실의 일부분이 되어 새로운 법칙들을 인정한다면 이는 “경이 the marvelous”의 장르가 되고, 그 사건이 환각이나 정신적 상상의 원인으로 나타난 현상으로 파악된다면 “기이 the uncanny”의 장르가 되어 “환상”에서 벗어난다고 보았다. 이처럼 토도로프는 경이와 기이의 긴장 사이에 환상을 위치시킴으로써 문학의 한 장르로서 환상문학의 입지를 확고히 하였다.

당대의 다양한 환상 이론들을 종합하여 그 한계를 점검하고 새로운

⁷ *Ibid.*, pp. 68–69

⁸ *Ibid.*, p. 55

기준을 제시하여 환상의 본질에 접근하고자 했던 토도로프의 주장은 환상문학을 체계적이고 과학적인 비평의 대상으로 발전시킨 점에서 의의가 크다. 그의 연구는 “‘본격 문학’과 구분된 ‘유사 문학’이란 명목으로 소홀히 취급되어 오던 환상문학을 마침내 순수예술문학과 동등한 차원에 두고 ‘장르’의 관점에서 체계적인 문학연구의 대상으로 삼은 최초의 시도”로 평가되고 있다.⁹ 이로 인해 토도로프의 이론은 오늘날의 환상에 대한 담론에도 선구적인 역할을 하고 있다. 많은 환상문학 담론들이 토도로프의 정의에서 시작하거나, “망설임”, “경이”, “기이” 등의 개념을 사용하여 그의 영향을 입증하고 있다.

그러나 토도로프의 장르로서의 환상 정의는 환상문학 이론가들을 통하여 많은 비판을 받았다.¹⁰ 그의 정의가 지닌 치명적인 한계는 극히 소수의 작품만이 환상에 속할 수 있다는 점이다. 초자연적 요소를 사용하는 대부분의 작품들은 작품의 대단원에서 초자연적인 사건에 대한 합리적인 설명을 제공하거나 초자연적인 사건을 새로운 세계의 질서로 포용하여 기괴의 장르나 경이의 장르가 되기 때문에 토도로프의 환상에 정확하게 부합하는 작품은 극소수에 불과한 것이다.

캐스린 흄은 토도로프를 비롯한 이론가들의 환상 정의가 정도의 차이만 있을 뿐 초자연적인 현상을 내포한 작품들을 포괄적으로 종합하지 못하는 한계에 부딪힌다고 평가하며 환상의 본질과 목적, 독자에게 야기하는 효과를 설명하기 위해서는 새로운 정의가 필요하다고 주장한다. 그녀는 기존의 정의들이 환상을 분리 가능한 주변 현상으로 판단하고 그 범주를 설정하여 “가능한 한 많은 작품을 배제하는

⁹ *Ibid.*, p. 337

¹⁰ 토도로프의 환상문학 이론은 “아나 바레네체아 Ana María Barrenechea (「환상문학의 유형에 관한 논문 Ensayo de una Tipología de la literature Fanta'stica em Revista Iberomericana」), 크리스틴 브룩 로즈 Christine Brooke-Rose (『가상성의 수사학 A Rhetoric of the Unreal』), 로즈메리 잭슨 등에 의해 반박되었다. 아나 바레네체아와 크리스틴 브룩 로즈는 토도로프의 정의가 지나치게 협소함을 지적하고, 그가 배제한 시와 알레고리를 환상문학의 범주에 포함시켰다.”

황병하, 「환상 문학과 한국 문학」, 『세계의 문학』, 1997, pp. 133-138;
최기숙, *op. cit.*, p. 21 재인용

방식으로 이루어졌다는 점”에서 한계를 드러낸다고 지적한다.¹¹ 즉, 배제적 정의들은 토도로프와 동일하게 소수의 작품만을 환상문학으로 본다는 공통적인 한계를 지니며, 이는 문학상의 비사실적인 현상을 설명하는데 부적절하기 때문에 환상의 근본적인 재정의가 요구된다고 역설한 것이다.

훨은 기존의 이론보다 더욱 포괄적인 개념으로 환상을 정의하기 위해 M.H.에이브럼스의 이론을 기반으로 기존의 환상 정의들을 평가한다. M.H.에이브럼스는 그의 저서에서 다양한 문학 비평 이론들을 비교하고자 작품을 둘러싼 작가, 우주, 독자의 세 요소를 삼각 구도의 도식으로 제안했다. 훨은 여기서 ‘세계’¹²의 요소가 너무 단순화되어 있다고 판단하였는데, 문학 작품에서 “최초 원인과 최종 결과는 그 작가와 독자에 한정된 것이 아니라는” 점을 고려하여 작가를 둘러싸고 있는 세계(세계-1)와 독자를 포용하는 세계(세계-2)를 구분하여 제안한다.¹³

훨이 에이브럼스의 도식을 활용하고자 한 것은 환상을 작품 내적인 구조에서만 살펴보는 것이 아니라 독자와 작가의 관계 안에서 검토하여 환상의 사용 목적과 본질을 포용하는 포괄적인 정의를 모색하고자 했기 때문이다. 이러한 기준에 비교적 부합하는 이론으로 로즈메리 잭슨 Rosemary Jackson의 이론을 들 수 있다.¹⁴ 그러나 훨은 잭슨이

¹¹ Hume, Kathryn, *op. cit.*, p. 38

¹² 에이브럼스의 “세계는 ‘자연’ 또는 ‘사람과 행동, 사상과 감정, 구체적인 사물과 사건, 초감각적인 본질’을 가리킨다.”

Abrams, M. H., *The Mirror and the Lamp: Romantic Theory and the Critical Tradition*, Oxford University Press, 1953, p. 6.

¹³ Hume, Kathryn, *op. cit.*, p. 39

¹⁴ 로즈메리 잭슨은 환상을 ‘전복성’이라는 정치적, 사회적 맥락으로 조명하였는데 문학적 환상물들이 정신분석학적 독법에 개방되어 있다고 분석하며 환상을 하나의 문학적 양식으로 보았다. 특히 그녀는 작품 내의 현실과 환상의 불확정성을 통해서 “사회의 변화를 실제로 이끌 수 있다”는 믿음을 나타냈는데 이는 독자의 세계에 대한 영향까지를 고려한 것으로 훨의 이론적 모형에 부합하는 이론으로 평가된다. Jackson, Rosemary, 『환상성 : 전복의 문학』, 서강여성문학연구회 역, 문학동네, 2004, p. 20, Hume, Kathryn, *op. cit.*, p. 52 참조

주장했던 ‘양식으로서의 환상’이 갖는 배제적 한계가 다른 정의들과 크게 다르지 않다고 보았다. 흠은 이러한 한계를 극복하고자 환상을 작가와 독자에게 내재되어 있는 하나의 충동으로 정의한다.

문학은 두 가지 충동의 산물이다. 하나는 ‘미메시스’로서, 다른 사람들이 당신의 경험을 공유할 수 있다는 짜릿함과 함께 사건·사람·상황·대상을 묘사하려는 욕구이다. 다른 하나는 ‘환상’으로서, 권태로부터 탈출·놀이·환영·결핍된 것에 대한 갈망·독자의 언어의 습관을 깨뜨리는 은유적 심상 등을 통해 주어진 것을 변화시키고 리얼리티를 바꾸려는 욕구이다.¹⁵

흠이 보는 환상은 이전의 정의보다는 훨씬 광범위한 개념으로 “하나의 자연스러운 인간 행위”¹⁶라는 톨킨 J.R. Tolkien의 환상 개념을 공유한다. 나아가 그녀는 환상을 작가와 독자 모두에게 내포되어 있는 하나의 문학적 충동으로 보고, 장르와 형식의 다양성 안에 환상과 미메시스라는 두 가지 충동이 적절히 혼합되어 있다는 관점을 수용할 것을 제안한다. 결국 그녀가 정의하는 환상은 “‘일상적인 현실 Consensus reality’로부터의 일탈”로서¹⁷ 사회 구성원들이 의식적으로나 무의식적으로 합의한 현실로부터 일탈한 모든 것을 말한다. 흠의 환상 정의는 초자연적 요소를 내포하고 있는 문학을 포괄적으로 설명해준다는 점에서 기존 정의의 한계를 뛰어넘는다. 더욱이 문학뿐만 아니라 다양한 예술에 나타나는 환상을 비평적으로 접근하는데도 용이하다.¹⁸

¹⁵ Hume, Kathryn, *op. cit.*, p. 55

¹⁶ J.R.R. Tolkien, “On Fairy-Stories”, *The Tolkien Reader*, Ballantine, 1966, p. 54; *Ibid.*, p. 50 재인용

¹⁷ 흠이 제시한 환상은 모든 사람이 인정하는 현실consensus reality에서 벗어난 것을 말하는데 번역서에서 consensus를 ‘등치적’으로 번역하였으나 ‘consensus’의 번역어로 부적합하다고 판단되어 경험적 현실과 가까운 의미로 ‘일상적인 현실’로 수정하여 인용한다. *Ibid.*, p. 57

¹⁸ 그녀는 일상적인 현실로부터의 일탈이라는 기준을 통해 미래에 발생가능성이 있는 “기술적·사회적 혁신”과 “신비한 현상을 현실로 받아들이는 이야기들”도 환상의 범주에 포함시켰지만 이야기꾼과 청중이 환상적인 현상을 누구에게나

그러나 역설적으로 흄의 정의는 광범위한 작품들을 포용하기 때문에 모든 사례를 다뤄야 한다는 한계를 지닌다. 결과적으로 흄은 광의적 정의에서 벗어나 환상을 더욱 구체적으로 규정하려 했던 토도로프의 시도를 원점으로 돌아오게 만든다.¹⁹ 결국 환상문학을 대상으로 한 토도로프와 흄의 정의는 양극화된 한계를 보인다. 토도로프의 정의에 따른 환상은 지극히 협소한 범주이기 때문에 이에 해당하는 작품을 발견하기 어렵게 만들었고, 흄의 정의에 따른 환상은 너무나 광범위하기 때문에 작품을 구체적으로 논의하기 어렵게 한다. 결국 두 정의의 한계를 극복할 만한 새로운 기준이 요구된다.

이를 위해 흄이 주장한 환상의 기능에 주목할 필요가 있다. 흄은 환상이 독자의 세계에 미치는 영향을 중요시하며 환상의 질적 평가에 대한 기준을 세웠다.

만약 효과적인 작품이라면, 독자와 세계-2의 관계에 일시적으로나마 영향을 줄 수 있을 것이다. 만약 작품이 대단히 효과적이라면, 잭슨이 말한 전복적인 매개물로서, 톨킨이 말한 즐거움의 제공처로서, 또는 C.S.루이스가 말한 매혹적인 인식의 자극제로서 독자와 세계-2의 관계를 영구적으로 바꿔 놓을 것이다.²⁰

흄은 환상의 기능과 효과에 대한 톨킨과 잭슨의 주장에 동의하면서 독자와 독자의 세계(세계-2)에 변화를 가져오는데 그 목적이 있다고 보았다. 그녀의 주장에 따르면 환상의 효과는 단순히 화려함이나 오락적

가능한 것으로 무조건 믿기 때문에 신화와 종교를 기반으로 한 중세 작품들은 환상에서 배제하였다. *Ibid.*, p. 58 참조

이러한 시각은 “문학사적으로 존속되어온 환상문학의 효용과 기능을 규명하는데 공헌한 것”으로 평가된다. 최기숙, *op. cit.*, p. 23

¹⁹ 신지영은 판타지를 문학 일반의 속성으로 볼 경우 “서양문학을 넘어서 환상을 논할 수 있다는 장점이 있지만, 그 경계를 정할 수 없다는 점에서 실제 문학 담론에서는 큰 효과를 거둘 수 없음”을 주장했다.

신지영, 「판타지장르 연구의 현재와 지향점」, 『뷔히너와 현대문학』, vol. 37, 2011, p. 220

²⁰ Hume, Kathryn, *op. cit.*, p. 60

기능에만 머물고 있지 않다. 오히려 그녀는 환상이 독자에게 의미감 sense of meaning을 형성하게 하는 가능성에 주목하고 있다. 흄이 주장하는 ‘의미감’이란, “객관적이거나 이성적인 것”이 아니라 본질적으로 “개인이 경험하는 느낌과 정서”이다.²¹ 의미란 “일련의 규칙에 따라 현상들을 인간의 관심사와 관련이 있게 만들고, 나아가서는 인간의 관심사에 중요한 것으로 만드는 가치체계”로,²² 흄은 인간이 본질상 “목적론적 동물”이라고 주장하며 단순한 생존의 목표가 성취되면 더 나은 목적을 향한 욕구가 살아나서, “의미감을 얻기 위한 열망이 생겨난다”고 보았다.²³ 그녀는 미메시스가 명백함과 정확함을 지향하는 반면에 환상은 꿈처럼 많은 문제나 사상을 응축할 수 있어서 ‘다의성’을 지니게 된다고 주장함으로써, 환상과 미메시스의 상호보완적이고 상승적인 관계를 강조한다.

포스트 모던의 현대 독자를 특정 시대에 국한할 수 없을 뿐 아니라 획일적인 수용 태도는 쇠퇴하고 있다는 점에서 환상의 고유한 기능을 ‘의미감’의 형성으로 본 흄의 주장은 타당해 보인다. 환상과 독자와의 관계에 주목하여 환상이 수용자의 현실과 연결된 주관적인 의미를 제공한다는 흄의 주장은 수용자의 현실과 초자연적인 현상 사이에 나타나는 의미를 고양시킨다.

잭슨은 환상을 하나의 문학적 양식으로 보면서 환상이 독자에게 제공하는 기능적인 측면을 주요한 문제로 삼았다. 그녀는 현실과의 연관성이 초자연적 현상의 ‘불확정성’이란 개념에서 나타난다고 보았는데 환상의 양식을 ‘경이로운 것’과²⁴ ‘모방적인 것’이란 두 개의 상반되는 양식 사이에 위치시켜 두 양식에 속한 요소들의 결합으로

²¹ *Ibid.*, p. 271

²² *Ibid.*, p. 273

²³ *Ibid.*, p. 276

²⁴ 여기서 ‘경이로운 것’은 토도로프의 경이와는 다른 개념으로 “전지적이며 절대적인 권위를 지닌 서술자의 최소화된 기능적 서사의 특징”을 지니고, “시간적 거리에 의해 봉쇄”된 “고정된 과거의 사건들을 재현”하며, “결말은 오래 전부터 예정되어 있었음을 암시”하는 것으로 규정된다. 이러한 대표적인 양식으로는 동화를 거론할 수 있을 것이다. Jackson, Rosemary, *op. cit.*, p. 50

나타난다고 주장한다. 즉, 환상적인 것은 두 양식을 전략적으로 혼합하여 서사의 사실성을 확고히 하면서도 비사실적인 것을 도입하여 “사실주의의 전제들을 파괴하는 방향”으로 성립된다는 것이다. 이 과정에서 실제인가 경이인가에 대해 끊임없이 문제제기를 하는 ‘불확정성’이 양식으로서의 환상의 핵심을 이룬다고 본 것이다.²⁵

[환상]²⁶의 불가능성은 가능한 것 또는 알려진 것 뒤에 잠재하고 있는 ‘다른’ 의미들 또는 리얼리티를 제안한다. [환상]은 단일하고 환원적인 ‘진실들’을 위반하면서 한 사회의 인식틀 내의 공간을 추적하여 다양하고 모순된 ‘진실들’을 이끌어낸다. 따라서 그것은 다의미적인 polysemic 것이 된다.²⁷

잭슨이 주장한 환상의 기능은 흄의 이론과 상호보완적 관계를 이룬다. 흄의 개념인 ‘의미감’은 개인이 주관적으로 획득하는 것인 만큼 잭슨이 주장한 ‘다의미성’을 포용하는 개념이다. 이러한 잭슨의 주장은 로저 카이유아와 빈프리트 프로인트 Winfried Freund의 주장을 연상하게 한다. 카이유아는 “환상문학의 초자연적 사건들이 우리의 일상을 속속들이 규정하는 절대적인 세계질서, 그리고 그러한 세계질서의 핵심적 토대인 이성중심적 사고체계를 뒤흔들어 놓는다고 주장하였다.”²⁸ 프로인트도 이와 유사하게 “초자연적인 사건들이 우리가 그동안 절대적인 것으로 믿어왔던 세계의 질서가 지극히 불안정한 것이라는 사실을 일깨워주며, 이러한 사실이 독자들의 내면에 불러일으키는 두려움은 궁극적으로 현실의 변화에 대한 욕구를

²⁵ Ibid., p. 52

²⁶ 잭슨은 환상의 양식을 ‘환상적인 것’이라고 지칭하였는데, 본고에서는 혼란을 방지하기 위해 ‘환상’으로 정정하여 인용하였다.

²⁷ Ibid., pp. 36-37

²⁸ Caillois, R., “Das bild des Phantastischen”, *Vom Märchen bis zur science Fiction*, p. 50; 홍진호, 「현실의 일부가 된 꿈과 환상」, 『카프카연구』, vol. 24, 2010, pp. 217-218 재인용

불러일으킨다”고 주장하였다.²⁹ 이들의 주장은 현실과 초자연적인 것의 관계에서 나타나는 ‘충돌’의 중요성을 고양시킨다.

홍진호는 토도로프를 중심으로 초기 환상문학 이론가들이 공통적으로 “초자연적 사건과 현실의 충돌”을 환상으로 보고 있다는 점을 도출하였는데, 새로운 환상문학이 “토도로프의 이론체계에서는 환상문학으로 분류될 수 없다”는 한계에 주목하여 토도로프의 이론에서 단순화된 ‘현실’에 질문을 던진다. 그는 현실의 층위를 다분화하여 1) 독자의 경험적 현실과 작중세계의 현실이 일치하는 경우를 ① 초자연적인 사건이 작중세계 및 독자 차원에서 현실과 충돌하는 경우, ② 작중세계에서 현실과 충돌하지만 독자 차원에서는 충돌하지 않는 경우, ③ 작중세계에서 현실과 충돌하지 않으면서 독자 차원에서는 현실과 충돌하는 경우로 구분하고 2) 독자의 경험적 현실과 작중세계의 현실이 일치하지 않는 경우까지를 고려하여 환상문학을 정의한다. 홍진호는 이를 토대로 현실과 초자연적 사건과의 관계를 조명하며 독자의 ‘해석 가능성’을 중요시했는데 이는 흄이 지적했던 바 단일한 기준을 지닌 토도로프의 이론을 확장하여 독자 차원의 세계를 고려한 것으로 흄의 정의를 더욱 구체적으로 조망할 수 있는 기준이 된다.³⁰

결국 문학에서의 환상 이론가들의 주장을 종합해보면 현실과 초자연의 충돌에서 의미를 창출하는 것이 문학적 환상의 핵심으로 볼 수 있을 것이다. 또한 환상이 의미를 창출하는 지점은 현실과 환상의 관계에 있어서 경계성이 약화되고 불확정성이 강화되는 지점이라는 전제를 세울 수 있다. 초자연적 요소가 작품의 의미 작용에 있어 중요한 역할을 수행하고 있는 작품들을 중심으로 작품에 나타나는 초자연과 현실의 경계성에 주목할 때, 작가가 환상을 차용한 의의와 그것의 기능에 접근할 수 있을 것이다.

²⁹ Freund, Winfried, *Phantastische Geschichten*, Stuttgart, 1979, p. 77; 홍진호, *op. cit.*, p. 218 재인용

³⁰ 홍진호, 「환상과 현실 - 환상문학에 나타나는 현실과 초자연적 사건의 충돌」, 『카프카연구』, vol. 21, 2009 참조

2.2. 연극에서의 환상

문학에서 논의된 환상 이론을 연극에 적용하는 데는 심층적인 고려가 필요하다. 흄의 주장에 따르면 문학적 환상 개념을 연극에 적용하는 것은 수월하지 않아 보이기 때문이다. 모든 문학 범주를 포괄적으로 수용하고자 문학적 충동으로 환상을 정의했던 흄은 연극에서의 환상이 문학과 동일한 차원의 환상의 기능을 수행할 수 없다고 역설한다.

극장 안에서 이루어진 이런 [초자연적] 사건에 대한 우리의 반응은 순수하게 문학적이거나 정서적인 것은 아니다. 우리는 진기함 때문에 그것을 즐기는 것이며, 그 효과가 어떻게 이루어졌는가를 이해하는 데에, 혹은 기계 장치를 탐지해 낸 스스로를 대견해 하는 데에 힘을 쏟는다. 우리는 경이감을 느끼지도 않으며, 그런 특수 효과가 우리로 하여금 리얼리티에 관한 우리의 가설을 의심하게 하지도 않는다.³¹

흄의 주장은 관객을 다소 일반화된 관점으로 바라보고 있는 것처럼 보이는 하지만 연극에서 환상을 주목하기 위해서 연행자와 연출자가 만드는 ‘무대의 현실’에 대한 고려가 필요하다는 점은 부인할 수 없다. 무대의 시공간을 공유하고 있는 관객은 무대 위의 현실에서 초자연적 사건이 나타날 수 없다는 사실을 알고 있으므로 연극에서 환상의 효과는 독자가 문학을 통해 얻게 되는 효과와 다르다는 것을 유추할 수 있기 때문이다.

그러나 토도로프의 이론을 고려했을 때 연극에서의 환상을 조명하는데 문학적인 환상 개념을 적용하는 것이 불가능한 것인지 의문이 든다. 그는 단순히 초자연적인 것의 유무를 환상문학을 정의하는 기준으로 삼을 수 없다고 역설하면서 그 이유로 “호머에서 셰익스피어, 세르반테스, 괴테까지도 모두 받아들일 수 있는 하나의 장르를 상정할

³¹ Hume, Kathryn, *op. cit.*, p. 264

수 없기 때문”이라고³² 하였다. 이는 그가 생각하는 문학의 개념이 희곡을 포함하고 있다는 것을 알려주는 대목이다. 이처럼 토도로프는 흠의 주장과는 달리 그의 이론에서 희곡 텍스트를 배제하지 않는다. 그의 주장에 따르면 연극에도 문학적 개념의 환상을 적용하는 것이 가능한 것처럼 보인다. 즉, 서사 텍스트와 마찬가지로 연극 텍스트를 토도로프의 기준에 따라 분류할 수 있다는 것이다. 예를 들어 셰익스피어의 『템페스트』나 『한 여름밤의 꿈』은 토도로프의 장르 분류에 따라 경이의 영역에 속하며, 이오네스코의 『코뿔소』는 자신의 환상 정의에 포용될 수 없다고 토도로프가 주장했던 카프카의 『변신』과 유사한 방식의 ‘적용된 환상’이³³ 발견되는 작품으로 볼 수 있다. 즉, 희곡을 대상으로 문학적 환상의 개념을 적용하는 것은 가능한 것이다.

토도로프는 연극을 언어를 기반으로 한 희곡으로 보면서 다른 여타의 문학 장르와 마찬가지로 텍스트로서의 연극을 보았고, 흠은 희곡의 작중 세계와 무대의 현실을 동일한 것으로 보고 문학 텍스트에서 나타나는 환상과 독자의 관계에서 나타나는 환상의 개념을 무대 위에 구현된 현실에 그대로 적용하려고 했기 때문에, 결과적으로 연극에서의 환상에 대한 두 이론가의 견해는 일면 모순된 것으로 보인다.

연극에서의 환상을 조명하기 위해서는 관객의 현실-무대의 현실-극중 현실이라는 세 가지 차원을 고려해야 하기 때문에 결국 이들의 견해와 다른 관점을 정립해야 할 것이다. 이를 위해 기존의 환상극에 대한 논의를 살펴볼 필요성이 있다. 극에서 초자연적 요소를 차용했던 것은 고대와 중세 작품들로부터 시작되었으나 당시의 환상은 작가와 수용자에게 종교적인 것 이외의 의미로 수용되지 않았기 때문에 논의의 대상이 되지 않았다. 신화와 종교적인 작품에서 초자연적인 것은 지극히 당연한 것이었으며 관객과 예술가에게 실제로 일어날 수 있다고 믿어지는, 실현 가능한 범주로 받아들여졌기 때문이다.

³² Todorov, Tzvetan, *op. cit.*, p. 71

³³ *Ibid.*, p. 328

극에서 환상이 종교적 의미를 벗어나 대두되기 시작한 시기로는 프랑스의 낭만주의 시대를 거론할 수 있을 것이다. 낭만극은 중세의 종교극과 셰익스피어의 작품들로부터 영향을 받아 환상의 요소들을 적극적으로 차용하였는데, 이를 ‘환상극’이라 총칭했다. 이 시기에 환상극에 대한 논의도 시작되었는데, 이는 시기적인 면에서 문학에서의 환상에 대한 논의와 유사한 시기에 이루어진 것이다. 그러나 낭만극에서 초자연적 요소의 차용은 고전주의의 정형화된 미학적 원칙들을 탈피하기 위해 이질적인 것들을 조합하는 과정에서 이루어진 것으로, 작품에 내포된 의미 차원에서 기능하기보다는 새로운 극작 방식의 도입, 기존의 형식에 대한 새로운 제안, 스펙터클을 통한 작품에 대한 몰입도 상승을 수행하는데 그 목적이 있었다. 결국 문학에서의 환상에 대한 논의가 토도로프가 제시하는 바와 같은, 현실과의 연관성을 고려한 환상의 유의미성에 집중하는 방향으로 나아갈 수 있었던 반면, 환상극 연구는 대중적인 오페라나 통속극처럼 스펙터클을 통한 볼거리 제공에 치중한 작품들에서 환상의 구현에 대한 방법적인 논의를 하는 방향으로 이루어졌다.³⁴

20세기에는 사실주의 작품들이 주류 연극의 계보를 이어가면서 극에서의 환상은 새로운 국면을 맞이한다. 이 시기에는 전통적인 극작 형식의 탈피, 스펙터클을 위한 시도와 더불어 작품의 의미와 연관성을 높이는 요소로서 환상을 차용하는 시도들이 나타난다. 이 시기의 연극에 주목하여 환상을 논의한 연구서로는 머피 Patrick D. Murphy가 관련 연구를 취합한 『불가능한 것들에 대한 무대화 *Staging the impossible*』가 있는데 여기서는 문학에서 논의된 비평과 연극을 연관 짓는 것을 목적으로 하고 있다.

서문에서 머피는 산문 소설을 기반으로 한 환상 양식의 정의에 의존하고 있다는 것을 전제한다. 또한 그는 연구에서 환상의 정의를

³⁴ Bara, Olivier, "D'un théâtre romantique fantastique : réflexions sur une trop visible absence." *Revue d'Histoire du Théâtre*, no. 257, 2013, pp. 69–86. 참조

단일한 것으로 다루지 않는다고 천명한다. 머피는 연구에서 사용된 환상의 정의를 1) 주류 사실주의가 아닌 것을 지칭하는 포괄적인 용어 ‘fantastic’의 의미를 지닌 작품과³⁵ 2) 반사실주의/비현실적인 양식을 지닌 문학의 특정 부류에 해당되는 것으로 종합한다.³⁶ 이러한 정의는 문학에서 흠이 제공했던 환상 정의만큼 광범위한 작품을 포용하는 것이어서 비평적 한계를 지니고 있을 뿐만 아니라 흠이 지적했던 무대의 현실을 고려하고 있지 않기 때문에 연극에서의 환상이 지닌 기능을 조명하는 데는 한계가 있다.

이러한 상황에서 본고에서 취하고자 하는 전략은 먼저 희곡을 중심으로 환상에 주목하는 것이다. 이는 무대 현실에만 주목하기 보다는 앞서 논했던 바 문학적 차원의 환상 개념들을 차용하는 것이 연극을 미학적 차원에서 논의하는 데 필수적이라고 판단되기 때문이다. 연극이라는 것이 공연을 전제로 한 텍스트 차원을 필연적으로 가질 수밖에 없기 때문에 텍스트 차원에서 문학적인 환상 개념을 적용하는 것은 부적절한 것으로 판단되지 않는다. 이는 앞서 지적했듯이 이미 토도로프가 자신의 이론을 세우면서 취했던 태도이기도 하다.

그러나 환상극을 연구하고자 한다면 무대의 현실, 다시 말해 공연의 차원을 고려하지 않을 수 없다. 문학적 환상에서는 현실과 초자연적인 것이 만들어내는 경계성, 다시 말해 수용자 입장에서 초자연적인 것이 현실인지 아닌지 판단하기 어려운 불확정성이 중요한 지점이지만, 공연의 경우에는 물질적으로 정교한 장비를 써서 초자연적인 것을 재현하더라도 관객은 그것이 현실이 아니라는 것을 알고 있기 때문에 우리가 환상극에서 공연 차원을 조명할 때는 그것과는 다른 관점을

³⁵ 판타지(『반지의 제왕』으로 대표되는 전형적인 판타지 소설), 동화, 공포물, 신화적 문학, 영웅 소설, 그리고 모든 것이 가능한 우주를 발견할 수 있는 SF가 해당된다.

Murphy, Patrick D., *Staging the Impossible: The Fantastic Mode in Modern Drama*, Greenwood Press, 1992, p. 3

³⁶ 단순히 사실주의를 대체하는 것을 생산하기 보다는 합의된 현실에 질문하는 것으로 부조리극과 상당히 많은 포스트모던 드라마에 적용되는 것을 말한다. *Ibid.*, p. 3 참조

취해야 할 것이다. 이에 본고에서는 공연 차원에서 환상을 논할 때, 작중 현실의 초자연적인 것과 무대의 현실에서 물리적으로 구현된 것 사이의 경계성에 주목하기보다는 텍스트에서 규명해냈던 바, 환상의 의미 작용, 환상이 지니고 있는 현실과의 경계성을 연극적인 재현과 관습의 조합을 통해 어떻게 유효하게 구현해내는지에 집중하고자 한다. 공연 차원을 이러한 방식으로 접근한다면 연극에서의 환상에 대한 논의가 미학적으로 유의미해질 것이라고 판단된다.

어떠한 극을 환상극으로 볼 것인가에 대해서는 문학적 차원의 환상 정의를 유효한 기준으로 적용할 수 있을 것이다. 그러나 토도로프와 흄의 정의에 따라 환상에 해당하는 극작품을 발견하는 것은 한계가 있다. 연극 텍스트에서 ‘망설임’이 체현된 사례를 발견하기 어렵기 때문에 토도로프의 정의에 의해 환상극을 규정하는 것은 적절하지 않다. 또한 흄의 환상 정의를 통해 환상극 텍스트를 규정한다면 셰익스피어의 『햄릿』, 『맥베스』, 『한 여름 밤의 꿈』, 『태풍』과 같은 작품들뿐 아니라, 서사극, 부조리극, 초현실주의극, 마술적 사실주의와 잔혹극 등을 모두 포함시켜야 하는데 이는 앞서 지적했던 바 구체적인 논의를 불가능하게 한다.

이에 두 정의의 한계를 극복할 만한 새로운 기준으로, 홍진호가 제안한 ‘현실과 초자연적 사건의 충돌’을 차용하고자 한다. 그는 다른 시대와 문화에서 작품을 접한다면 모든 작품이 “(2) 독자의 경험적 현실과 작중 세계의 현실이 일치하지 않는 경우”에 해당되기 때문에 작품이 창작된 동일한 시기, 동일한 문화의 독자를 전제하여 현실과 초자연적 사건의 충돌을 분류하고 있다. 그러나 연극에서는 주로 극 작품과 동시대, 동일한 문화의 관객만을 대상으로 하고 있지 않는 경우가 발생하기 때문에 오히려 “‘수용자’의 ³⁷ 경험적 현실과 작중 세계의 현실이 일치하지 않는 경우에 발생하는 충돌”이 나타나는 작품에

³⁷ 홍진호는 ‘독자’라고 명시하고 있지만 희곡의 내포 독자는 관객을 전제로 하고 있기 때문에 혼란을 방지하고자 이후 논의에서 이를 ‘수용자’라고 표기하겠다.

주목하고자 한다. 이러한 기준에서 수용자의 현실에서 벗어난 것을 ‘초자연적인 것’으로 규정할 수 있다.

더욱 구체적인 분석을 위해 초자연적 사건이 플롯에 중심적인 역할을 수행하는 작품, 다시 말해 초자연적 사건이 없이는 극적 전개가 이루어지지 않는 작품 사례들을 살펴보는 것이 적합할 것이라고 판단된다. 초자연적 요소가 사용된 극 작품은 멀게는 그리스 로마시대의 작품에서부터 중세 종교극, 나아가 르네상스 시대의 작품들, 낭만주의를 거쳐 20세기 작품까지 다양한 연극사적 맥락에서 살펴볼 수 있으나 환상이 플롯의 핵심적인 요소로 활용되어 작품의 의미 작용에 중요한 역할을 하는 20세기 이후의 작품에 주목하는 것이 본 연구의 목적에 적절한 선택이라 판단된다. 특히, 리얼리즘의 한계를 극복하기 위해 나타난 초현실주의 작품들과 이성의 담론에 기댄 논리의 부조리함을 드러내고자 했던 부조리극은 이성과 과학을 기반으로 형성된 가치에 질문을 던지는 극 양식인 만큼 주목할만하다.

이에 본고에서는 오이디푸스 신화를 소재로 삼되 고유한 의미에서의 신화성을 탈피하여 인본주의적 관점에서 재해석한 장 콕토 Jean Cocteau의 『지옥의 기계』(1932)와 외젠 이오네스코 Eugène Ionesco의 부조리극 『코뿔소』(1959), 동화적 세계를 토대로 수용자의 현실과의 관계를 강조한 뮤지컬 『위키드』(2003)를 대상으로 삼아 수용자와 작품의 관계에서 발생하는 초자연적인 요소들의 의미 작용을 분석하고자 한다. 각 장의 마지막 절에서는 1954년 프랑스 희가극장 Théâtre des Bouffes Parisiens에서 장 콕토가 연출한 『지옥의 기계』 공연과 2004년 시립극장 Théâtre de la ville에서 엠마뉘엘 드마르시 모타 Emmanuel Demarcy-Mota가 연출한 『코뿔소』 공연, 2003년 브로드웨이 거쉰 극장에서 초연된 조셉 만텔로 Joseph Mantello 연출의 뮤지컬 『위키드』 공연을 대상으로 삼아 대본에서 발견된 초자연적인 것의 의미 작용이 무대의 물리적인 한계, 무대적 관습의 테두리 안에서 어떻게 재현되는지에 주목하여 논하고자 한다.

3. 『지옥의 기계』 : 신화적 환상의 현실성

장 콕토의 『지옥의 기계』(1932)는 오이디푸스 신화를 현대적으로 재해석한 작품이다. 환상문학 이론가들에 따르면 초월적인 세계가 현실에 침투했을 때 그것이 실제인지 아닌지 하는 불확실성이나 망설임이 있어야 환상이라 규정될 수 있다. 그런데 신화는 수용자와 창작자가 초자연적인 것을 당연한 것으로 여기고 현실에서 일어날 수 있는 일로 받아들이기 때문에 토도로프를 비롯한 환상문학 이론가들의 논의에서 철저히 배제되어 왔다. 즉, 신화에 등장하는 초자연적 요소는 수용자에게 존재 가능한 것으로 받아들여지면서 현실의 확실성에 균열을 창출할 수 없다는 것이다.

그런데 콕토의 『지옥의 기계』는 오이디푸스 신화를 현대화함에 있어 신화의 특성을 그대로 가지고 오는 것이 아니라 그것에 등장하는 인물과 기본 서사와 같은 전체적인 구조를 차용하되 신화에 등장하는 초월적 세계의 확실성, 이에 대한 믿음을 배제한다. 이를 위해 콕토는 수용자의 현실과 동시대적인 요소들을 작중에 차용한다. 즉, 콕토는 오이디푸스 신화의 서사적 기본 틀을 차용하되 동시대적인 현실의 소재들을 도입시킴으로써 작중 세계와 현실 세계의 경계를 흔들어 신화의 확실성을 희석시키고 있다.

『지옥의 기계』의 배경이 되는 세계는 원작과 동일한 ‘테베’라는 그리스 도시로 원작의 분위기를 유지하고 있지만 콕토는 극작 시기의 상황을 고려한 동시대적 소재들을 추가한다. 첫 막에서 성벽 망루로 향하는 이오카스테는 악몽으로 인한 고단함을 얘기하면서 자신과는 달리 ‘나이트 클럽’에서 춤을 추고 놀고 있는 사람들을 부러워한다. 여기에서 ‘나이트 클럽’은 작중 세계의 근간이 되는 그리스 시대와 맞지 않는 요소이다. 이오카스테가 티레시아스와 함께 성벽 망루로 향하는 계단을 오를 때 맹인 티레시아스는 그녀의 스카프를 밟아 목을 조르는데, 이오카스테가 두른 스카프도 집필 시기에 이슈가 되었던 이사도라

던컨의 죽음을 반영한 것이다.³⁸ 콕토는 이오카스테에게 스카프를 두르게 함으로써 그녀가 이사도라 던컨처럼 최후에 스카프로 목을 매어 죽음을 맞이할 것을 암시한다.

콕토는 신화에 나타난 인물의 성격에도 변화를 준다. 테베의 여왕인 이오카스테는 삶의 권태를 나이트 클럽에 가서 풀려고 하고, 성벽 망루에 가는 길에 자신의 패물을 모두 챙겨 나온다. 뿐만 아니라 그녀는 티레시아스를 남성의 성기를 뜻하는 ‘지지’라고 부르며, 남편의 유령을 만나러 성벽 망루에 왔음에도 젊은 병사에게 욕정을 느끼는, 욕욕에 사로잡힌 모습을 보여준다. 이는 신화에서 나타난 성격과 다른, 수용자의 현실에서 쉽게 발견할 수 있는 욕망에 사로잡힌 인간의 모습으로 등장하고 있는 것이다.

신화에서 오이디푸스의 운명을 모두 알고있는 맹인 예언자인 티레시아스는 『지옥의 기계』에서는 한 치 앞도 보지 못하는 늙은 맹인으로 등장한다. 1막의 성벽 망루를 올라가는 계단 장면에서 그는 앞을 보지 못해 이오카스테의 스카프를 밟고, 오이디푸스의 운명과 관련된 그 어떤 예언도 행하지 않는다. 이오카스테와 마찬가지로 티레시아스는 그녀를 연인처럼 대하는데, 이처럼 변화된 성격은 그가 지닌 범박한 인성을 부각시키면서 예언자로서의 초월적 능력을 박탈해버린다.

이러한 특성들은 작중 세계를 신화의 세계도, 현실의 세계도 아닌 것으로 바라보게 하는 불확실성을 드러낸다. 특히, 작중 세계의 대중을 대변하는 중년 부인의 스펅크스와 관련된 진술에 따르면 『지옥의 기계』의 작중 세계는 초자연적인 것을 자연스럽게 받아들이는 사람과 정치적인 목적에서 나타난 언론 조작으로 판단하는 사람들이 공존하고 있는 세계라는 것을 알 수 있다. 결국 콕토는 오이디푸스 신화에서 신화적 특성을 축소시키고 동시대적 모습을 부각시킴으로써 작품을

³⁸ 이사도라 던컨은 차에서 내리다가 차 문에 스카프가 끼어서 죽음을 맞이 했다. 이영석, 「장 콕토의 『지옥의 기계 *La Machine infernale*』와 팔랭프셰스트 글쓰기 연구」, 『외국문학연구』, no. 48, 2012, p. 261 참조

‘신화’가 아닌 것으로 바라보게 한다. 그러나 콥토는 신화의 확실성을 배제하면서도 신화적 존재와 꿈 등의 소재를 통해 현실이 가진 확실성을 재차 흔들어 놓는다. 결국 『지옥의 기계』는 현실과 신화가 지닌 각각의 확실성을 흔들어 양자 사이의 불확실한 경계성을 드러내고 있는 환상극으로 규정할 수 있을 것이다.

3.1. 초자연적 존재의 현실 침투

콥토는 오이디푸스 신화에서 스팅크스와 오이디푸스의 만남을 재해석하여 서사를 관통하는 중요한 사건으로 다룬다. 그는 특히 초자연적인 존재인 스팅크스와 아누비스를 신화와 다른 방식으로 표현함으로써 작품의 독자성을 확보하고 오이디푸스에 대한 새로운 관점을 제시하고 있다. 본래 그리스 신화에서 전해지는 스팅크스는 “마녀 에키드나와 뱀 사이에서 난 딸로서, 얼굴과 젖가슴은 여자의 형상이고, 다리와 꼬리는 사자의 것이고, 등에는 궁전 킬부채만한 날개가 달려 있는 형상”을 하고 있다. 그녀는 “신전 열주 중 하나를 골라 그 위에 화를 틀고 앉아서 지나가는 남자들에게 수수께끼를 내어 못 맞추면 목을 졸라 죽이는 괴수이다.”³⁹ 그러나 『지옥의 기계』의 스팅크스는 신화에서 알려진 것과는 달리 일반적인 인간의 모습으로 등장한다.

스�팅크스는 살인의 목적을 이해하지 못하고 자신의 책무에 대한 권태를 느끼며 세계의 섭리에 대해 의문이 가득 찬 소녀로 등장한다. 게다가 그녀는 평범한 사춘기 소녀처럼 사랑받고 싶은 욕망에 사로잡혀 있다. 아누비스는 그녀에게 “영락없이 인간 여성처럼 보인다”고⁴⁰ 비난하며 그녀의 감정 상태가 인간의 속성이라는 점을 강조한다. 즉, 『지옥의 기계』의 스팅크스는 17세의 아름다운 소녀의 모습으로

³⁹ 이윤기, 『이윤기의 그리스 로마 신화』, 웅진닷컴, 2000, p. 137

⁴⁰ Cocteau, Jean, 『지옥의 기계』, 이선화 역, 지만지, 2008, p. 62
이후 대본에서의 인용은 본서를 사용하고 쪽수만 표기하도록 하겠다.

살인에 대한 권태와 인간의 사랑을 갈구하는, 내외적으로 인간성을 지닌 존재이다. 그녀가 지닌 인간적인 속성은 수용자로 하여금 신화의 스펅크스가 지니고 있던 본연의 초월성에 의문을 던지게 한다.⁴¹

작중 세계의 대중을 대변하는 중년 부인의 스펅크스에 대한 진술은 스펅크스의 또 다른 특성을 드러내준다. 중년 부인은 스펅크스에 대해 경고하기 위해 자신의 올케 이야기를 들려주는데 이를 통해 초자연적 존재에 대한 인식이 드러난다.

중년 부인: (그녀는 앉아서 목소리를 낮춘다.) 우리 오라버니는 금발에 키도 후리후리한 미녀와 결혼을 했었죠. 북쪽 지방 여자였어요. 어느날 밤. 무심코 잠에서 깨어서, 뭘 발견했는지 알아요? 글썄 자기 부인이 잠들어 있는데, 머리도 없고 내장도 없더라는 거예요. 흡혈귀였던 거지요. <중략> 지금 그는 자기 마누라를 흡혈귀로 알고 있어요. 우리 아들들은 제 숙부를 무시한답니다. 아이들은 제 숙부가 흡혈귀 얘기를 하나에서 열까지 몽땅 지어냈다고 생각하거든요. 자기들 숙부가 자기 마누라가 꽃단장하고 밤마실을 잤었다는 사실을 숨기기 위해, 자기가 군소리 없이 그녀를 그냥 돌아오게 했던 것을 숨기기 위해, 자기의 비겁함과 수치심을 숨기기 위해서 꾸며냈다고요. 하지만 난 내 올케가 흡혈귀라고 생각해요. (66-67)

중년 부인은 자신의 올케가 초자연적 존재인 흡혈귀라는 사실을 믿고 있다. 그러나 그녀의 아들들은 자신의 외숙모가 초자연적인 존재가 아닌 “꽃단장하고 밤마실을 간” 여인이라고 믿고 있다. 즉, 중년 부인의 올케는 ‘흡혈귀’인지 ‘인간’인지 규정할 수 없는, 초자연적 존재와 인간의 경계에 위치한 존재로 설명된다. 자신의 올케가 ‘흡혈귀’라고 믿는 중년 부인은 스펅크스의 초자연성을 믿고 있다. 그녀가 생각하는 스펅크스는 ‘흡혈귀’인 자신의 올케와 같은 괴물이다. 그녀는

⁴¹ 그녀는 아누비스에게 살인 행위에 대한 권태를 토로하며 인간적인 질문들을 하는데 특히 “왜 그리스에 이집트 신이 있는가”에 대한 질문은 그들을 그리스와 이집트 신화의 경계에 위치시켜 정체성을 모호하게 만든다.
Ibid., p. 62

스핑크스에게 살해당한 자신의 아들 시신 “목덜미에 피가 말라붙은 커다란 상처가 있었다”고 회상하는데 이는 흡혈귀를 연상하게 하는 것으로 스텝크스가 초자연적인 능력을 지니고 있음을 의미한다. 그러나 그녀의 아들들은 스텝크스라는 초자연적 존재 자체를 믿지 않고 현실의 논리로 형제의 죽음을 바라보고 있다. 인간의 모습에 흡혈귀라는 초자연적 존재의 특성을 함께 지니고 있는 중년 부인의 올케는 지금 무대에 있는 스텝크스와 상동 관계에 있다. 그러나 흡혈귀-인간의 존재를 ‘믿는’ 중년 부인도 눈 앞에 있는 처녀-괴물로서의 스텝크스를 알아보지 못한다. 유일하게 이를 꿰뚫어 보는 것은 ‘어린 아이’인 막내아들뿐이다. 결국, 스텝크스의 인간적인 외관과 작중 인물들의 스텝크스에 대한 인식은 스텝크스가 지닌 초자연성과 일상적인 현실성의 경계를 흔들어 놓는다.⁴²

오이디푸스를 만난 뒤 거듭하여 이루어지는 스텝크스의 변신은 그녀의 정체성에 대한 혼란을 가중시킨다. 그녀는 두 번의 변신을 거듭하여 다른 형상으로 나타나는데 오이디푸스에게 수수께끼를 낼 때는 괴물의 모습으로 변하여 초월적인 힘을 드러내고, 오이디푸스에게 육체적인 죽음을 맞이한 후, 분노의 여신 ‘네메크스’로 변신하여 그녀가 지닌 인간성과 괴물성, 그리고 신적 속성을 보여준다. 젊은 처녀-괴물-복수의 여신이란 삼중의 정체성을 지닌 스텝크스는 인성-괴물성-신성 사이의 경계를 넘나들면서 불확정적인 존재로 나타나고 있는 것이다.

그러나 변신을 거듭함에도 불구하고 스텝크스의 내면적 속성은 일관성을 지닌다. 그녀는 오이디푸스를 만나자마자 사랑에 빠지는데, 괴물의 모습으로 변하여 초월적인 힘으로 오이디푸스에게 고통을 줄 때도 오이디푸스에 대한 연민을 느껴 스스로 자신이 지닌 초월적인 힘의

⁴² 중년부인의 이야기는 초자연적인 것에 대한 작중 세계의 인물들의 인식을 대변하는데 아들들과 마찬가지로 젊은 사람들이 “젊어서” 초자연적인 사건을 믿지 못한다는 그녀의 주장은 작중 세계의 인물들이 초자연을 믿는 사람과 믿지 못하는 사람, 즉 현실적인 논리로 해석하려는 사람들이 혼재된 세계라는 점을 알려준다. 이는 작중 세계를 현실과 동일한 세계나 현실과 완전히 다른 세계라고 규정할 수 없는 불확정성이 더욱 강화되는 지점이라 할 수 있다.

완전성을 무너뜨리고 수수께끼의 답을 알려주어 육체적 죽음을 맞이한다. 또한 오이디푸스가 스팅크스의 시험을 통과한 후 이오카스테와 혼인하기 위해 궁궐로 향할 때, 스팅크스는 오이디푸스에 대한 분노의 감정을 느끼고 네메크스 여신이 된다. 그러나 그녀는 자신이 네메크스 여신이라는 사실을 모르고 있는 상태에서 신적 존재로 변신한다. 그녀는 오히려 자신을 보좌하는 아누비스를 통해 자신이 ‘네메크스’ 여신이라는 사실과 신탁이 정한 오이디푸스의 운명을 알게 되는데 이는 그녀가 지닌 신성이 불완전하다는 것을 보여준다. 이러한 불완전성은 그녀가 표출했던 연민과 분노에 기인한 것으로 그녀 내면의 인간성이 지속되고 있음을 보여준다.

본래 신성과 괴물성은 신화적 세계에 속한 것이지만 『지옥의 기계』의 스팅크스가 지닌 불완전한 신성과 괴물성은 신화적 확실성, 다시 말해 초자연적인 세계가 실재하거나 가능한 것으로 받아들이는 신화성을 인간성의 요소를 통해 무너뜨리고 있는 것이다. 또한 그녀는 변신을 거듭함에도 젊은 여인의 내외면을 유지하고 있지만 3중의 정체성은 그녀를 순수한 인간으로 볼 수 없게 한다. 콕토는 스팅크스를 중년 부인이 진술하는 바 흡혈귀-올케와 연관시키고, ‘인간에게 사랑에 빠진 불완전한 괴물’, ‘자신의 존재를 알지 못하는 불완전한 신’으로 표현하면서 그의 정체성을 모호하게 만들고 있는 것이다. 이러한 스팅크스의 존재적 모호성은 거듭되는 변신에도 불구하고 지속되는 인간성에 주목하게 한다.

신화에서는 오이디푸스가 괴물 스팅크스를 퇴치함으로써 그의 영웅성이 부각되고 있다. 『지옥의 기계』에서는 오이디푸스가 스팅크스를 퇴치하여 그 보상으로 테베의 왕이 되는 결과는 동일하지만, 스팅크스가 오이디푸스란 젊은 남자에 대한 인간적인 욕망으로 인해 스스로 정복당하는 것으로 제시된다. 이로써 오이디푸스는 괴물을 퇴치한 영웅이 아니라 결과만을 취하기 위해 수단을 가리지 않는 비열한 인간으로 나타난다. 즉, 신화에서 스팅크스의 퇴치는 오이디푸스의 영웅성을 부각시키는 것이었으나 『지옥의 기계』에서는 스팅크스가

되지 당하던 괴물에서 인간적 감정에 의해서 자신을 내어주는 존재가 됨으로써 오이디푸스가 갖고 있던 영웅적 속성을 박탈당하게 만들고 있는 것이다. 결과만을 취하려는 비열한 오이디푸스의 모습과 인간적인 욕망에 의해 죽음을 맞이하는 스펡크스의 모습은, 오이디푸스의 운명이 인간의 욕망에 의해 결정되는 것으로 보여지게 만들어 신과 인간의 경계성을 드러내는 『지옥의 기계』의 전체 의미를 관통한다.

초자연적 존재의 현실과의 경계성은 작품에 등장하는 유령을 통해서도 관찰된다. 콕토는 두 차례에 걸쳐 다른 형태의 유령을 등장시키는데 1막의 라이오스의 유령과 4막의 이오카스테의 유령은 원작에서는 언급되지 않은 콕토의 창조물로, 사후 세계와 작중 현실의 경계를 넘나든다. 라이오스의 유령은 셰익스피어의 『햄릿』에서 영향을 받아 ‘선왕의 유령’ 소재를 패러디한 것으로,⁴³ 그는 『햄릿』에서 등장한 선왕의 유령처럼 자신이 알고 있는 진실을 작중 세계의 인물들에게 전달하고자 나타난다. 그러나 자신의 형체를 완전히 드러내고 살아 있는 인물들과 소통할 수 있었던 『햄릿』의 유령과는 달리, 라이오스의 유령은 여러가지 한계를 지니고 있다. 그는 오직 “성벽 망루”에서만 나타날 수 있기 때문에 타인의 도움 없이는 이오카스테를 만나지 못하며, 말을 하면 형체를 유지하지 못하고 형체를 분명히 하면 말을 이어가기 어려워하는 불안정한 상태로 나타난다.

젊은 병사: 얼굴과 몸통을 구분하기가 힘들었습니다. 그가 입을 열면 입이 보였습니다. 하얀 수염 뭉치하며, 오른쪽 귓가에 커다란 붉은 점, 선명한 붉은 빛깔의 점이 보였습니다. 그는 자신을 표현하는 게 어려워보였습니다. 문장을 끝맺지를 못하고요. 이 점에 대해서는 대장님, 제 고참에게 물어보시는 게 좋겠습니다. 그가 저에게 그 불쌍한 남자가 왜 그렇게 안간힘을 쓰는지를 설명해 주었으니까요.

병사: 대장님, 그건 간단합니다! 그자는 모습을 드러내기 위해 사력을 다하는 눈치였습니다. 말하자면 자신의 새로운 모습을 버리고 옛 모습을 되찾기 위해서 말이죠. 그가 말을 좀 할라치면 사라져버리고

⁴³ 이영석, *op. cit.*, p. 267 참조

투명해져서 벽만이 보이게 된다는 사실이 그 증거라 할 수 있죠.
(20-21)

망자가 현존한다는 점에서 유령은 본질상 사후세계와 현실의 경계를 넘나드는 초월적인 존재이다. 그러나 보조들의 증언에 따르면 라이오스의 유령은 형체를 드러내면서 자신의 목소리를 들리게 하려고 인간힘을 쓰고 있다. 라이오스의 유령은 사후세계나 현실세계 어느 쪽에도 명확하게 소속되지 않은 경계적 상태에 존재하고 있는 것이다. 말과 형체를 동시에 드러내지 못하는 자신의 상태로 인해 소통의 어려움을 호소하는 라이오스의 유령은 그가 지닌 초월성에 의문을 던지게 한다.

『햄릿』에 나타난 유령처럼 그가 자신을 드러내려고 애쓰는 것은 이오카스테에게 불운한 운명을 알리기 위함인데, 라이오스 유령의 불안정한 상태는 이오카스테와의 소통에 장애가 되어 결국 사건에 개입하지 못하게 한다. 망루에 도착한 이오카스테는 유령을 기다리지만 정작 유령이 나타났을 때는 그를 인식하지 못하고 젊은 병사에게만 관심이 쏠려있다. 결국 비극을 막으려던 유령의 개입은 실패로 돌아가고 이오카스테가 돌아간 뒤 비로소 병사들은 유령을 보게 된다.

이오카스테의 퇴장 이후 병사들에게 하는 유령의 진술로 미루어보아 다른 인물들에게는 보이지 않았던 유령은 작중 현실 공간에 현존하는 존재였다는 것을 알 수 있다. 하지만 인물들은 이오카스테와 티레시아스가 망루에 있는 순간에는 유령을 볼 수 없었다. 유령의 경계적 상태는 이오카스테와 티레시아스 앞에 자신이 보이지 않는 문제를 해결하지 못하게 한다. 초자연과 작중 현실이 병립하는 이러한 상황은 극중 현실에 존재하는 1차적 수용자인 이오카스테의 태도를 부각시킨다. 유령이 현실 속으로 침투하지 못하는 것은 그를 ‘믿어’주어 ‘존재’하게 해주어야 할 수용자인 이오카스테가 감각적, 즉물적인 현실에 매몰되어 있기 때문이다. 눈 앞의 계단조차 보지 못하는 감각적 ‘실명’의 측면이 부각된 예언자 티레시아스와 더불어 그녀가 구축하고 있는 현실의 장벽은 유령으로 구현된 초자연의 침투를 무력화시키고 있는

것이다.

이처럼 유령과 이오카스테의 만남이 실패하는 사건은 이오카스테가 인간적인 욕망으로 인해 진실을 볼 수 없는 것처럼 보이게 한다. 반면, 이오카스테의 유령은 라이오스의 유령과는 다른 형태로 나타난다. 라이오스의 유령이 초월성과 현실 사이의 경계에 존재하면서 결과적으로 현실에 침투하지 못했던 것과는 달리 ‘이오카스테의 유령’은 작중 현실에 존재하는 오이디푸스와 소통한다.

오이디푸스: 이오카스테! 당신! 당신 살아 있었소!

이오카스테: 아뇨, 오이디푸스. 난 죽었어요. 당신이 장님이 되었기 때문에 내가 보이는 거예요. 다른 사람들은 나를 볼 수 없어요.

오이디푸스: 티레시아스도 장님인데...

이오카스테: 아마도 그는 날 조금은 볼 수 있겠지요. 하지만 그는 나를 사랑하니까 아무 말도 하지 않을 거예요.

오이디푸스: 부인! 나한테 손대지 마시오.

이오카스테: 네 아내는 목을 매어 죽었다, 오이디푸스. 난 네 어미다. 너를 도와주러 온 네 어미다. 이 계단을 혼자서 어떻게 내려갈 참이더냐?

오이디푸스: 나의 어머니라고요!

<중략>

크레온: 그는 허깨비랑 이야기하고 있다. 망상에 사로잡혀 헛소리를 해대고 있어. 용납할 수 없어.

티레시아스: 그들은 엄중 감시하에 있습니다. (167-169)

오이디푸스가 자신의 아들이라는 진실을 알게 되어 자살을 한 이오카스테는 유령으로 나타난다. 그런데 이오카스테의 유령은 오직 오이디푸스에게만 ‘보이는’ 존재로 등장한다. 그녀의 등장에 오이디푸스가 먼저 그녀임을 확신하고 말을 하는 것은 소리가 아닌 다른 감각에 의존하고 있다는 것을 입증한다. 또한 “장님이 되었기 때문에 볼 수 있다”는 이오카스테의 설명을 통해 자신의 눈을 찢어 완전히 시력을 잃고 고통을 호소하고 있음에도 오이디푸스가 그녀를 보고 있다는 것을

확신하게 한다. 이는 앞서 등장했던 라이오스의 유령과는 반대되는 특성으로, 라이오스의 유령은 ‘볼 수 있는 사람’에게 보이지 않는 형태로 등장하였으나 이오카스테의 유령은 ‘볼 수 없는 사람’에게 보이는 형태로 나타나 오이디푸스에게 안티고네를 데려가라고 권하고 따르게 함으로써 사건에 직접적으로 개입하는 존재가 된다.

아무것도 볼 수 없는 오이디푸스와 유령이 된 이오카스테는 비로소 자신들의 진실된 관계를 인정한다. 이오카스테는 죽음으로, 오이디푸스는 자신의 눈을 찢어 근친상간에 대한 죄값을 치름으로써 모자(母子)로서의 참 모습을 회복한 것으로 보이게 한다.⁴⁴ 생명의 빛을 잃은 유령과 인간의 감각적인 빛을 잃은 맹인의 만남은 소포클레스 원작에서 ‘내가 눈이 멀어 비로소 진실의 눈을 뜨게 되었다’는 오이디푸스의 상징적인 고백을 하나의 상황으로 제시하고 있는 것이다. 이러한 상황은 보이는 것과 보이지 않는 것의 경계, 현실과 초월적인 것의 경계를 해체한다.

3.2. 무의식과 의식의 경계

3막 <신혼 초야>에서 오이디푸스와 이오카스테는 이성의 통제를 벗어난 비이성적인 상태를 보여준다. 오이디푸스와 이오카스테는 결혼식을 마치고 피곤한 상태로 둘 만의 시간을 보내고 있는데 그들은 지친 몸 상태로 인해 ‘선 채로 잠을 자는’ 상태가 된다. 이 때 오이디푸스의 진실을 모르는 이오카스테는 그의 잠꼬대에서 진실을 발견하지 못하고 웃음으로 넘겨 버리며 이윽고 스스로 기면 상태에 빠져 자신의 심리를 드러낸다. 오이디푸스는 잠꼬대로 ‘개’에 대한 진술을 하는데 이는 개의 모습을 한 아누비스를 연상케 한다.⁴⁵ 또한

⁴⁴ 이선화, 「장 콕토 Jean Cocteau의 『지옥의 기계 *La Machine infernale*』에 나타난 여성적 이미지」, 『불어불문학연구』, vol. 52, 2002, p. 520 참조

⁴⁵ 스펅크스는 권태를 느끼며 아누비스에게 “왜 그대는 개의 머리를 하고 있지? ...왜 어떤 신은 개의 머리를 하고 있는거지?”라고 묻는데 여기서 신과 개의 연관성을 찾아볼 수 있다. Cocteau, Jean, *op. cit.*, p. 62

이오카스테는 무의식의 상태에서 ‘망루의 벽’을 이야기하는데 이는 라이오스의 유령을 연상시킨다. 이러한 기면 상태와 각성 상태의 반복적 등장은 의식에 의해 통제가 가능한 이성적인 상태와 통제를 벗어난 비이성적 상태를 뒤섞이게 하면서 현실과 초자연의 경계허물기와 상동관계에 놓인다.

이러한 무의식적 상태와 의식적 상태의 반복적인 넘나들기는 오이디푸스의 꿈이 작중 현실에 침투하는 것으로 확장되면서 현실과 꿈의 경계마저 완전히 해체한다.

(분수대 소리, 가벼운 천둥소리. 돌연 조명은 꿈의 조명이 된다. 오이디푸스의 꿈이다. 짐승의 가죽이 일어나서 서 있는 아누비스의 머리에 빗질을 한다. 아누비스가 팔을 쭉 펴서 허리띠를 가리킨다. 오이디푸스가 뒤척이다가 몸을 뒤집는다.)

아누비스: (느리고 빈정거리는 목소리로) 불우한 어린 시절 덕분에 나는 테베의 어느 한량들보다 열심히 학업에 정진해왔소. 내 생각엔 그 괴물이 아직 코린트 최고의 우등생과는 마주하지 않은 것 같소이다. 하지만 당신이 나를 골탕먹이려 했다면, 당신의 머리털을 뽑아놓겠어. (오르렁거리기까지 한다.) 내가 머리털을 뽑아놓겠어. 머리털을 몽땅 뽑아버리겠어. 내가 마지막 피 한 방울까지 짜내버릴 거야. 피 한 방울까지 짜낼 거야...

이오카스테: (꿈을 꾸다.) 아니야, 이 반죽이 아니야. 이 흥측한 반죽이 아니야.

오이디푸스: (멀리서 희미한 목소리) 오십까지 세겠다. 하나, 둘, 셋, 넷, 다섯, 여섯, 일곱, 여덟, 아홉, 열, 열, 열하나, 열 넷, 다섯, 둘, 넷, 일곱, 열다섯, 열다섯, 열, 다섯, 셋, 넷...

아누비스: 아누비스가 돌진할 것이다. 그가 늑대의 턱을 벌릴지니!

(아누비스는 연단 아래에 눕는다. 짐승의 가죽은 다시 본래의 모습이 된다.)

(135-136)

작중 현실에 침투하는 꿈은 이것이 현실인지 꿈인지 확신할 수 없게 만든다. 아누비스의 말은 이전에 스팅크스와 오이디푸스의 대화에서

오이디푸스가 했던 말을 따라하는 것으로 꿈을 꾸는 주체인 오이디푸스의 내면에 잠재되어 있는 정당하지 못한 승리에 대한 죄의식을 부각시키는 것이다. 이처럼 오이디푸스의 꿈은 오이디푸스와 스펅크스 대면의 가려진 진실, 그리고 배신에 대한 복수의 공포에 시달리고 있는 오이디푸스의 내면을 드러낸다. 오이디푸스의 꿈은 비열한 맹세로 획득한 영웅성, 영웅이라고 보기 어려운 그의 위치를 스스로 자각하고 있음을 보여주는 것이다. 이와 동시에 이오카스테는 반복적으로 꾸던 밀가루 반죽의 꿈을 꾸고있는 듯 보인다. 꿈을 꾸는 주체가 가지고 있는 잠재된 욕망이 꿈을 통해 드러난다는 프로이트의 꿈 이론에 입각하여 볼 때, 이오카스테의 꿈 또한 자신의 욕망이 표현되고 있는 “억눌려진 소원의 위장된 성취”로 볼 수 있다.⁴⁶

현실과 꿈의 혼재는 상호간의 경계를 허물고 마침내 현실과 꿈의 관계를 역전시켜 무의식적 상태에서 관객이 알고 있는 진실을 드러낸다. 오이디푸스는 잠에 취한 상태에서 자신을 쓰다듬는 이오카스테에게 무의식적으로 ‘여보’와 ‘엄마’라는 두 호칭을 동시에 사용하는데, 이는 신화에서 규정된 바 이들의 ‘진실한’ 관계를 스스로 드러내게 하고 있는 것이다. 결국 기면적 상태와 꿈의 현실 침투는 작중 현실을 경계적 상태에 머물게 하며 현실과 꿈/초자연의 관계를 역전시킴으로써 인물들이 진실을 스스로 드러내게 하는 것이다. 인간의 무의식이 잠재된 진실을 제시하는 것은 오이디푸스가 행한 모든 행동이 잠재된 욕망에서 비롯된 것이고 이로 인해 의도치 않게 신탁이 정해진 운명을 성취시켰다는 해석을 가능하게 한다.

3.3. 환상의 연극적 표현

『지옥의 기계』의 독창적인 특징은 초자연적 요소의 무대화이다. 이는 원작인 소포클레스의 『오이디푸스』와 비교할 때 분명하게

⁴⁶ Freud, Sigmund, 『프로이트 꿈의 심리학 : 프로이트가 핵심만 간추린 정신 분석 입문서』, 정명진 역, 부글북스, 2009, p. 120

드러난다. 소포클레스의 작품에서 오이디푸스가 스팅크스를 물리친 내용은 극의 시작 전에 이미 일어난 사건으로, 대사로만 전달되고 있다.⁴⁷ 이는 소포클레스가 스팅크스를 극의 플롯에 영향력을 행사하지 않는, 오이디푸스의 영웅성을 부각하는 주변부적 요소로 다루고 있음을 보여준다. 반면, 콥토는 스팅크스와 오이디푸스의 만남을 장면으로 구현하여, 상상에서만 존재했던 스팅크스와 아누비스를 무대에 등장시킨다. 또한 그는 소포클레스의 작품을 축약한 4막에서도 원작의 틀을 유지하면서 이오카스테 유령을 등장시켜 오이디푸스와 만나게 한다. 콥토는 초자연적 요소를 단순히 흥미를 주는 주변부적 기제로 사용하지 않고 서사의 중심에 위치시켜 극적 전개에 핵심적인 기능을 담당하게 하고 있는 것이다.

공연에서 초자연적 요소를 효과적으로 전달하는 것은 매우 곤란한 문제다. 특히 무대는 관객과 시공간을 공유하고 있기 때문에 초자연적 존재를 구현하는 데는 많은 물리적 한계가 존재한다. 공연에서 초자연적인 요소를 표현하기 위해서는 크게 두 가지 방법을 고려할 수 있을 것이다. 먼저 기계나 영상, 무대 장치, 특수 분장 등을 활용하여 초자연적인 요소를 실재하는 것처럼 보이게 표현하는 방법이 있다. 최근에는 기술적인 발전으로 인해 다양한 매체를 활용하여 무대 위에 초자연적인 요소가 실재하는 것처럼 표현하는 방향이 고려되고 있으나, 이러한 표현 방식은 불가피하게 초자연적 요소의 시각적인 특성을 부각시켜 관객의 놀라움을 야기시킨다. 이로 인해 초자연적인 요소가 지닌 경계성이나 이를 통해 제공되는 의미를 효과적으로 전달하지 못할 가능성이 짙다. 게다가 『지옥의 기계』 상연 당시에는 초자연적 요소를 실재처럼 보이도록 구현하는 데 기술적인 어려움이 있었고, 그 물리적 조건 속에서 가능한 방향을 모색해야만 했다. 특히, 아누비스와 스팅크스라는 신화적 존재를 실재적으로 재현한다는 것은 극복하기

⁴⁷ 소포클레스의 작품에서 오이디푸스는 스스로 스팅크스를 처치한 것을 자랑스러워하며 “내 자신의 재치로 (수수께끼를) 맞추어 그녀를 침묵시켰던 것”이라고 과거의 영웅담을 풀어놓는다.

Sophocles, 『오이디푸스왕』, 천병희 역, 문예출판사, 2001, p. 196

어려운 난제였을 것이다.

무대에 초자연을 구현하는 다른 방법으로는 배우의 현존과 공연의 물리적 한계를 인정하고 오히려 무대의 물질성을 적극적으로 활용하여 관객의 연극적 상상력을 통해 완성되도록 표현하는 방법이 있다. 그러나 콕토는 텍스트 차원에서 이미 스팅크스를 인간의 모습으로 등장시킨다. 대본에서 인간의 모습으로 등장한 스팅크스는 무대 차원에서 여배우 자체로 구현할 수 있다. 이를 통해 스팅크스가 극 세계에 존재하는 것을 실재처럼 볼 수 있도록 한 것이다. 그는 텍스트 차원에서 인간으로 등장한 스팅크스가 변신을 거듭하여 인성-신성-괴물성의 경계를 넘나드는 존재로 표현함으로써 인간 현실과의 관계를 보여주었다. 뿐만 아니라 인간의 모습으로 표현된 스팅크스는 공연 차원, 즉 무대의 물리적 한계 내에서 스팅크스의 구현을 염두에 둔 설정으로 판단된다.

그러나 여전히 연출적인 고민이 요구되는 부분은 스팅크스가 자신의 초자연적인 모습을 드러내는 ‘변신’ 장면이다. 콕토는 대본에 스팅크스의 초자연적인 모습을 보여주는 방법을 구체적으로 제시하고, 공연에서 이를 충실하게 구현한다. 오이디푸스가 오십을 셀 동안 스팅크스는 “폐허 사이를 뛰어넘으며 벽 뒤로 사라졌다가, 실물 장치인 받침돌 위에 착석한 채 다시 나타난다” 여배우는 “얼룩무늬 장갑”을 끼고 긴 손톱을 보여주면서 “머리는 꽃꽂이 들고, 상반신은 팔꿈치에 의지하여” 기둥에 기대고 서 있다. “거대하고 창백하고 빛을 발하는 것처럼 보이는 부러진 날개만”이 초자연적인 상태를 강조하고 있다. 콕토는 대본에서 “조각상의 파편들이 그것을 보완하고 연장하고 그것에 속한 것처럼” 보일 것을 요구하였는데 공연에서는 벽돌 무늬의 배경막과 연단의 구조물을 활용하여 스팅크스와 하나의 개체를 형성하고 있는 것처럼 보이도록 했다.

이처럼 공연에서 스팅크스의 변신은 배우의 몸이라는 물리적인 조건을 배제하지 않는 방식으로 구현된다. 괴물로 변신한 스팅크스에서 배우의 인간적인 외양을 감추기보다는 오히려 강조하여 스팅크스의 괴물성과 인간성이 병립된 형태를 보여주고 있는 것이다. 이는

스핑크스의 인간성을 강조함으로써, 초자연과 현실의 경계성을 드러내는 텍스트 차원의 의미 작용을 무대 차원에서 적절하게 구현한 것이라 할 수 있을 것이다.



[그림 1] 괴물로 변신한 �핑크스의 초월적 능력⁴⁸

그러나 공연의 특성을 고려하여 연극적인 방법으로 재현된 �핑크스의 변신은 관객의 연극적 상상력을 통해 설득력을 획득하도록 만들어져야 한다. 콕토가 지문을 통해 “관객들은 심상치 않은 사건이 일어나리라는 느낌을 받게 된다”고 명시해 놓은 것은 작품 전체 서사에 대한 신뢰성을 잃지 않고 �핑크스를 텍스트 본연의 의미로 수용할 수 있도록 해야한다는 점을 강조하는 부분이다. 특히 신화를 통해 �핑크스의 존재를 사전에 알고 있는 관객이 아니라 �핑크스의 존재

⁴⁸ Cocteau, Jean 연출, 『지옥의 기계 *La Machine infernale*』, Théâtre des Bouffes Parisiens, Paris, 1954.

자체를 모르는 관객에게 스팅크스의 초자연성에 대한 설득력을 강화하기 위해서는 관객이 연극적 관습에 따라 실재처럼 보이지 않는 스팅크스의 변신을 실재하는 것으로 받아들일 수 있도록 준비시켜야 한다. 즉, 공연에서 관객이, 초자연이 구현될 수 없는 연극의 한계를 인정하면서 스스로 ‘연극적 상상력’을 통해 무대에서 구현될 수 없는 부분들을 채우며 초자연적 존재의 초자연성을 인정하도록 해야 하는 것이다. 초자연적 요소가 무대에 등장하는 것은 관객의 단순한 상상력이 아닌 창의적인 상상력이 요구되는 지점이다. 이는 환상극이 관객의 특정 수용 자세를 전제하고 있음을 보여준다. 이러한 과정이 수월하게 진행되도록 하기 위해 창작자들은 작품에서 연극적 상상력을 극대화할 수 있는 요소들을 제공해야 할 것이다.

콕토는 흡혈귀에 대한 중년 부인의 대사로 스팅크스의 존재적 경계성을 부각시켜 관객이 스팅크스를 모호한 존재로 바라보게 하였고, 개의 탈을 쓰고 얼룩무늬의 옷을 입고 등장한 아누비스를 통해 스팅크스의 변신이 어떻게 이루어질지 유추할 수 있게 했다. 특히 스팅크스의 변신 이후 오이디푸스를 연기하는 배우는 스팅크스를 진지하게 초자연적 존재로 받아들이고 스팅크스가 능력을 사용할 때 스스로 신체를 통제하여 속박당하는 듯한 연기를 보여주는데, 이는 관객의 상상력을 자극하여 무대 위의 스팅크스가 지닌 인간적 외연에도 불구하고 그의 초월적 능력을 인정하게 만들고 있는 것이다.

『지옥의 기계』 공연에서 해결해야 할 또 다른 초자연적 존재는 ‘유령’이다. 유령은 연극에서 자주 사용되어왔던 모티프인만큼 연극적 관습에 의해 해결되는 경우가 많다. 『지옥의 기계』 공연에서는 사후 세계와 현실 세계 사이에 놓인 라이오스의 유령을 조명과 무대 장치를 통해 처리하고 있다. 라이오스의 유령을 맡은 배우는 샤막으로 된 벽체 속에 숨어서 안에서 조명을 가했을 때 그의 모습이 드러나고 조명이 없을 때 보이지 않는 방식으로 유령이 사라지고 나타나는 것을 수월하게 표현하고 있다. 특히 이오카스테와 라이오스의 유령이 같은 공간에 존재하면서도 서로가 소통하지 못하는 장면은, 젊은 병사가

이오카스테에게 유령에 관한 이야기를 하면서 유령이 등장한 벽에 손을 대고 있음에도 불구하고 시선은 이오카스테에게 두어 대화를 이어가게 하는 방식으로 표현된다. 이를 통해 오로지 관객만이 벽 속의 라이오스 유령을 보게 되고 그가 지닌 경계적 상태를 발견하게 된다.

라이오스의 유령과는 달리 이오카스테의 유령을 표현하는 데는 또 다른 문제가 존재한다. 이오카스테의 유령이 등장하는 장면은 무대 위에 등장하는 이오카스테가 사후세계의 존재라는 점을 보여줘야 할 뿐만 아니라 맹인인 티레시아스, 그리고 눈을 찢러 볼 수 없게 된 오이디푸스에게만 보인다는 사실이 설득력 있게 전달되어야만 한다. 콕토는 공연에서 이오카스테 역을 맡은 배우가 자신의 전신을 감싸는 백색 천을 뒤집어 쓰고 등장하게 하여 유령의 상태를 재현한다. 그는 배우가 연기하는데 불편함이 없고 관객에게 이오카스테의 모습이 보이도록 반투명한 재질의 천을 사용하였다.



[그림 2] 이오카스테의 유령

그러나 이러한 표현은 실제 유령처럼 보이지 않기 때문에 연극적 관습에 따라 관객이 상상력을 통해 천을 뒤집어 쓴 이오카스테를 사후세계의 존재로 받아들이게 만들어야 한다. 콧토는 크레온과 안티고네 역할을 맡은 배우들의 대사를 통해서 오이디푸스와 티레시아스만 이오카스테를 보고 있음을 명시한다. 또한 크레온을 연기하는 배우는 오이디푸스에게 시선을 고정하고 이오카스테를 전혀 보지 않고 있는데 반해, 오이디푸스는 이오카스테의 유령이 무대에 등장했을 때부터 간헐적으로 피로 얼룩진 자신의 얼굴을 그녀에게 향하게 하여 마치 이오카스테의 유령을 감각적으로 보고 있는 것처럼 표현했다. 이를 통해서 관객은 천을 뒤집어 쓰고 있는 이오카스테가 유령이라는 것과 크레온이 이오카스테를 보지 못한다는 것을 암묵적으로 인정하게 됨으로써 텍스트에서 분석한 바 보이는 것과 보이지 않는 것의 관계를 전도시켜 현실과 초월의 경계성을 발견하게 되는 것이다.

이처럼 『지옥의 기계』에서 작가는 텍스트 차원에서 초자연적 존재를 도입시킬 때 이미 그것의 공연, 즉 무대의 물리적 한계 내에서의 구현을 염두에 두고 극작을 진행했음을 알 수 있다. 이는 콧토가 텍스트에서 의도했던 초자연과 인간의 경계, 허구적 세계와 현실 세계 사이의 경계성 해체에 기반을 두고 있다. 앞서 살펴본 바와 같이 초자연적인 존재와 현상이 지니고 있는 경계성의 해체는 운명 성취의 주체에 대한 모호성을 통해 주제를 강화시키는 방향으로 작용하는데, 무대의 물리적 환경을 고려한 텍스트가 공연에서 이를 효과적으로 전달하게 해주는 것이다. 이로 인해 공연에서는 배우의 연기만으로도 환상의 의미 작용을 유효하게 실현할 수 있게 된다.

4. 『코뿔소』 : 부조리한 환상의 논리성

흠은 연극에서의 환상이 문학과 동일한 차원에서 이뤄질 수 없다고 하면서도 베케트의 『고도를 기다리며』를 예로 들어 미메시스의 몇몇 가설을 포기한다면 상징적인 환상을 발견할 수 있다고 주장하였다.

상징적인 환상은 베케트 연극의 은유적인 장면에서 찾아볼 수 있다. 예를 들어, 『고도를 기다리며』에 나오는 나무는 사실적인 것이 아니다. 우리는 비서구의 연극에서 비사실적인 표현을 발견할 수 있다. <중략> 리얼리즘이 불가능할 때는 표현의 기교가 강조되며, 이러한 모방적인 가설은 버려진다. 긴 여행을 표현하기 어려운 것처럼, 연극에 적합하지 않은 행동과 플롯은 아직도 존재한다. 하지만 일부 제약은 극복될 수 있는 것들이다.⁴⁹

이러한 주장은 연극에서 초자연적인 요소의 표현을 위해 연극적 관습이 중요한 작용을 함을 시사하는 지점이다. 흠이 부조리극의 경우를 예화한 것은 부조리극에 나타나는 표현들을 ‘일상적인 현실로부터의 일탈’로 본 것이다. 이는 앞서 살펴본 『지옥의 기계』에 나타난 환상과는 질적인 차이가 있는 개념이다. 앞서 지적했듯이 현대 연극에서 비사실주의적인 재현 방식을 사용하는 모든 작품을 수용자의 현실로부터 일탈한 것으로 보고 환상극으로 지칭한다면, 초자연적인 것에 주목하고자 한 본 연구의 목적과 어긋나게 될 것이다. 따라서 본 연구의 테두리 안에서 부조리극의 모든 사례를 환상극으로 규정하는 데는 무리가 있다.

이오네스코의 부조리극 『코뿔소』에서는 『지옥의 기계』와 유사한 층위의 초자연적 사건, 즉 ‘코뿔소로의 변신’이라는 초자연적인 사건을 발견할 수 있다. 작중 인물들의 변신은 극을 관통하는 핵심적인 사건으로 그려져 주인공 베랑제를 혼란에 빠지게 한다. 주인공 베랑제를 제외한 작중 인물들은 미메시스를 표방하던 작중 세계에서 인간의

⁴⁹ Hume, Kathryn, *op. cit.*, pp. 264–265

변신을 자연스러운 것으로 수용한다. 이는 프란츠 카프카 Franz Kafka의 소설 『변신』과 유사한 특성으로 보인다. 토도로프는 자신의 환상 이론을 전개하면서 작품에 나타나는 ‘적응된 환상’의 특성으로 인해 카프카의 『변신』을 환상문학으로 볼 수 없다고 주장하였다. 그러나 홍진호는 『변신』을 1)–③ “작중세계에서 현실과 충돌하지 않으면서 독자 차원에서는 현실과 충돌하는 경우”에 해당하는 환상문학으로 보았다. 또한 『코뿔소』의 경우에는 카프카의 『변신』과 중요한 차이가 존재하는데, 주인공은 다른 인물들과 달리 초자연적인 현상을 자연스러운 것으로 받아들이지 못하고 자신의 정체성에 대한 혼란을 느끼고 있다는 점이다. 『변신』에서 작품의 중심인물인 주인공의 가족들은 주인공 그레고르 잠자가 벌레로 변신한 것을 자연스러운 것으로 받아들인다. 벌레를 보고 놀라는 인물로는 투숙객과 부장이 있으나 이들은 벌레를 보고 잠자의 집에서 도주하여 더 이상 작중 사건에 핵심적인 역할을 수행하지 않는다.⁵⁰ 그러나 『코뿔소』의 경우는 주인공인 베랑제가 코뿔소로의 변신을 문제시하고 정상에 대한 시각에 혼란을 느끼는 등, 다른 인물들과는 다른 태도를 취한다. 이처럼 『코뿔소』의 작중 세계는 초자연적인 사건에 ‘적응’하는 인물들과 그 인물들에 둘러싸여 인간의 정상성을 고수하는 주인공 베랑제가 혼재되어 있는 세계로 나타난다. 즉, 『변신』에서는 작중 세계의 중심인물들이 초자연적인 사건을 자연스럽게 수용하는 모습을 보고 수용자가 자신의 현실과의 ‘충돌’을 경험하지만 『코뿔소』에서는 작중 세계와 수용자의 현실의 충돌이 이루어지면서도 수용자가 주인공 베랑제와 같은 위치에서 세계를 바라보게 만들고 있는 것이다. 이러한 차이로 인해 『코뿔소』는 홍진호의 분류에서 2) 수용자의 경험적 현실과 작중 세계의 현실이 일치하지 않는 경우에 해당하는 환상극으로 보는 것이 적절할 것이라고 판단된다. 인간의 변신을 자연스러운 것으로 여기는 작중 인물들과 혼란을 느끼는 베랑제가 혼재되어 있는 세계는 수용자의 현실과 완전히 일치하지 않는 세계로 볼 수 있기 때문이다.

⁵⁰ Kafka, Franz, 『변신』, 광복록 역, 신영출판사, 1985 참조

이러한 『코뿔소』의 초자연적 요소를 살펴보는 것은 환상의 다각적인 기능을 조명하는데 유용할 것이다. 특히 『지옥의 기계』와 달리 초자연적인 사건을 극적 갈등의 주요인으로 차용한 『코뿔소』에서 변신을 통한 코뿔소-인간의 침투가 작중 인물들에게 어떠한 방식으로 작용하는지 살펴보고 작품의 수용자에게 궁극적으로 어떤 효과를 가져오는지 탐구하는 것은 환상의 기능에 대한 새로운 시각을 부여해줄 수 있을 것으로 기대된다.

4.1. 인간과 코뿔소의 경계

『코뿔소』는 작중 세계를 수용자의 현실과 유사한 조건으로 제시한다. 극이 시작되고 코뿔소가 무대에 침입하는 순간까지 수용자의 현실과 작중 세계의 모습은 크게 다르지 않다. 일상적인 작중 현실에 코뿔소가 나타나 마을을 휘저은 후, 작중 인물들의 놀람과 의아한 반응을 통해 이 지역에 코뿔소가 등장하는 것이 불가능한 현상이라는 것을 알 수 있다. 그러나 이는 초자연적인 사건으로 다가오지는 않는다. 코뿔소의 마을 난입에 대해 작중 인물들이 토론을 벌이는 모습은 불가능한 현상에 대한 의문을 해결하기 위한 것이지만 코뿔소 자체가 일상적인 현실에서 벗어나지는 않기 때문이다. 베랑제의 절친한 벗인 장은 다른 인물들과 마찬가지로 코뿔소가 마을에 난입한 사건에 충격을 받아 고뇌하는데 유독 베랑제는 코뿔소의 난입에 대해 무관심하고 놀라지 않는다. 오히려 그는 코뿔소의 난입 사건보다 자신이 짝사랑하는 데지의 등장에 더 놀라고 당황스러워 한다. 그는 코뿔소가 “동물원에서 탈출”했을 것이라고 추측하는데, 코뿔소가 초자연적인 존재가 아니라는 점에서 그의 주장은 타당해 보인다.

그러나 이 사건은 사무실을 찾아온 뵈프부인의 이야기를 통해 새로운 것으로 인식된다. 뵈프부인은 자신의 남편이 코뿔소로 변신한 것이라고 확신하는데 그녀의 진술에 따라 ‘코뿔소’는 현실의 동물이 아닌, 인간이 ‘변신’한 ‘코뿔소-인간’이라는 초자연적 존재로 다가온다.

그런데 코뿔소-인간이라는 초자연적 존재를 대하는 작중 인물들의 반응은 기존의 반응과는 상반되게 나타난다.

뵈프부인: 저건 내 남편이에요! 뵈프, 가엾은 뵈프, 당신 어떻게 된거예요?

데지: (뵈프부인에게) 그게 확실해요?

뵈프부인: 맞아요. 남편이 분명해요.

(코뿔소는 격렬하게, 그러나 상냥하게 울음으로 답한다.)

빠빠용: 이럴 수가! 이번엔 정말로 뵈프를 해고해야겠군!

뒤다르: 그가 보함에 들었습니까?

<중략>

빠빠용: (뒤다르에게) 법률적으로 어떻게 처리해야 하나?

뒤다르: 소송을 제기해야죠.

보타르: (사람들 뒤를 따라가며 허공에 두 팔을 치켜들고) 이건 완전히 미친 짓이야! 이런 사회가 있다니! (모두 서둘러 뵈프부인 곁으로 온다. 그녀의 불을 때린다. 그녀는 눈을 뜨고 “아!”하는 소리를 내고는, 다시 눈을 감는다. 보타르가 말하는 동안 누군가 그녀의 불을 다시 때린다.) 어쨌든 난 실천투쟁위원회에 모든 걸 말할 참이요. 위급한 동료들 포기할 수 없지. 이 문제는 곧 모두에게 알려질 거야.

뵈프부인: (정신을 차리며) 불쌍한 내 남편, 그를 이대로 내버려둘 수 없어요. 가엾은 사람. (코뿔소 우는 소리가 들린다.) 그가 날 불려요. (다정스럽게) 그가 날 불려요.⁵¹

자신의 남편이 코뿔소라는 사실을 확신하며 충격으로 기절까지 했던 뵈프부인은 정신을 차린 후 코뿔소의 울음소리를 듣고 오히려 코뿔소와 소통하려 한다. 그녀는 남편을 포기하지 않고 집에 데리고 가기 위해 층계참을 뛰어내리고 코뿔소의 등에 올라타 집으로 향한다. 뵈프부인과 마찬가지로 다른 인물들도 인간이 코뿔소로 변신했다는 초자연적 현상을 자연스럽게 받아들이고 일상을 벗어나지 않는 침착한 태도를 보여준다.

⁵¹ Ionesco, Eugène, 『코뿔소』, 박형섭 역, 동문선, 2002, pp. 70-74 이후 작품 인용은 본서의 내용을 인용하고 쪽수만을 표기하도록 하겠다.

빠빠용은 “이번에는 정말로 뵈프를 해고해야겠다”며 뒤다르에게 어떠한 법적 조치를 취할 수 있는지 물어보고, 우편물 처리에 집중하는 모습을 보이는, 일상적인 태도를 유지한다. 데지 또한 코뿔소보다는 계단이 무너진 상황을 심각하게 생각하며 이를 해결하고자 소방서에 전화를 거는 현실적인 태도를 보인다. 뒤다르는 법적인 소송을 밟아야 한다며 뵈프부인에게 보험 가입여부를 묻고, “이혼을 할 만한 충분한 사유가 된다”며 앞으로의 대처 방안을 제안한다. 그는 뵈프부인이 코뿔소가 있는 층계참 밑으로 뛰어내리려 할 때도 “부인은 죽지 않을 것”이라며 태연한 모습을 보이고 심지어 코뿔소 등에 올라탄 그녀의 모습을 보며 빠빠용에게 승마 경험의 유무를 묻는 등, 일상적인 태도를 보여준다. 지금까지 코뿔소의 난입 사건을 믿지 않았던 보타르도 코뿔소-인간을 목격하고 “말도 안되는 사회”라며 의아해 하는 반응을 보이지만 이윽고 실천투쟁위원회를 통해 뵈프 사건이 해결될 것이라며 부인에게 위원회 가입을 권유하고 자신이 “코뿔소의 존재를 부인한 적이 없다”며 이전의 주장을 반복한다. 이처럼 배랑제를 제외한 모든 인물들은 코뿔소가 된 ‘인간의 변신’에 대해 의문을 품기보다는 이를 자연스럽게 받아들여 각자의 위치에서 현실적인 문제들을 논하고 있다.

작중 인물들이 인간의 변신에 대해 취하는 이러한 태도는 수용자가 작중 세계를 재정의하게 만든다. 첫 장면에서 배랑제를 제외한 작중인물들은 코뿔소의 난입에 의문을 던졌으나 코뿔소가 인간이 ‘변신’한 것이라는 초자연성이 드러나자 오히려 코뿔소-인간을 자연스럽게 수용하면서 현실 가능한 범주로 치부하는데, 이는 기존에 제시되었던 바 수용자의 현실과 동일한 작중 세계를 변화시키는 지점이 되면서 수용자의 현실과 작중 세계의 경계를 강화하고 있는 것이다.

작중 세계와 현실의 유리(遊離)는 장의 아파트에서 더욱 강화된다. 코뿔소-인간의 존재를 알게 된 배랑제는 코뿔소가 난입한 사건의 심각성을 인지하지 못하여 장의 분노를 샀던 것에 대해 사과하고자 장의 집을 방문한다. 잠옷 차림의 장은 문을 열어주기 힘들어 할 정도로 무기력한 모습이며 배랑제가 자신을 부르는 소리를 듣고도 배랑제의

목소리라는 것을 쉽게 알아채지 못한다. 장은 그의 건강을 걱정해주는 베랑제에게 불쾌함을 느끼며 코뿔소에 대한 격한 언쟁을 펼친다. 장의 주장에 따르면 코뿔소로의 변신은 인간의 선택인 것으로 그 역시 변신을 문제시 하지 않고 코뿔소로 변신한다. 욕실 문을 관통하고 나온 뿔은 장이 완전히 코뿔소가 되었다는 것을 알 수 있게 한다. 베랑제는 도움을 청하고자 수위실에 내려가지만 수위실에서도 코뿔소가 등장하고 옆집 노인들의 도움을 받으려고 문을 두드리자 두 마리의 코뿔소가 머리를 내밀어 베랑제를 압박한다. 장의 변신과 순식간에 코뿔소로 뒤덮여버린 세계는 수용자의 현실과 완전히 일치하지 않는 세계가 된다. 이러한 작중 세계에 나타난 초자연적인 현상을 마주하게 된 수용자는 이를 현실의 맥락으로 ‘해석’할 수 있다.⁵²

특히 장의 변신 과정은 천천히 이루어지는데 이로 인해 그는 코뿔소와 인간의 경계적 상태에 머물게 된다. 이러한 경계적 상태로 인해 코뿔소와 인간의 경계는 붕괴된다. 코뿔소와 인간의 경계 상태에 놓인 장이 베랑제에게 펼치는 주장은 코뿔소-인간의 의미를 더욱 심도 있게 바라보게 한다.

장: (방을 이리저리 배회하다, 욕실을 드나든다.) 우리의 정신이 더 낫다고 생각하나?

베랑제: 어쨌든 우린 우리의 도덕을 가지고 있어. 코뿔소의 도덕과 공존하기는 어렵지.

장: 도덕이라고! 좋아, 도덕에 관해 말해 보자구. 난 도덕이라면 지긋지긋해……. 하기가 도덕은 아름다운 것이지! 그러나 그걸

⁵² 홍진호는 『변신』과 같이 “일상적인 것으로 보이는 작중세계 속에서 초자연적인 사건이 당연한 것으로 받아들여지는 경우”, 독자는 “작중세계의 현실을 여전히 독자 차원의 현실과 일치하는 것으로 보고, 작품 속의 초자연적인 사건을 상징으로 ‘해석’하게 된다고 주장한다. 이는 “초자연적인 사건, 혹은 초자연적인 작중세계 자체를 단순히 줄거리 차원에서 작품 속에 묘사된 의미로 받아들이는 것이 아니라 실제 현실에서 일어날 수 있는 사건이나 실제 현실에서 나타나는 특정한 상황이 과장된, 혹은 상징적인 표현으로 ‘해석’하게 된다”는 것이다. 홍진호, *op. cit.*, 2009, p. 339 참조

뛰어넘어야 해.

베랑제: 그럼 도덕의 자리에 무얼 놓을 셈인가?

장: (같은 동작을 반복하며) 자연!

베랑제: 자연이라고?

장: (같은 동작을 반복하며) 자연엔 자연의 법칙이 있어. 근데 도덕은 반-자연적이란 말야.

<중략>

베랑제: 아니, 내 말은 인류와 휴머니즘에 관해서…….

장: 휴머니즘은 이제 아무 소용 없어! (90-94)

장은 인간의 규범이 되는 ‘도덕’을 비판하며 ‘자연’으로 돌아가야 한다고 주장한다.⁵³ 사회가 정한 규범에 잘 적응하여 베랑제에게 정상성을 역설하던 장이 오히려 초자연적인 변신을 선택한 것은 아이러니하다. 장은 자연을 옹호하고 있지만 그가 코뿔소의 변신을 선택한 것은 오히려 자연의 법칙을 역행하는 행동이다. 코뿔소가 마을에 난입했을 때 장은 코뿔소의 폭력성에 대해 두려워하며 이에 대한 문제제기를 했었다. 이는 일상적인 현실에서 잘 적응하고 있음을 보여주는 것으로 사회에 적응하지 못하는 베랑제와 대비되는 지점이었다. 그러나 정작 코뿔소-인간이 세계에 지배적으로 나타나면서 장은 코뿔소-인간의 존재를 인정하고 그 세계에 적응하려고 한다. 오히려 베랑제는 자신이 적응하지 못했던 인간의 사회 규범을 옹호하며 인간성을 주장하게 된다.

도덕보다 더 좋은 것은 자연이고 도덕은 반-자연적이라는 장의 주장은 비단 당대에 이슈가 되었던 나치즘이 아니더라도 시의성을 지니고 있다 할 수 있다. 코뿔소를 하나의 이데올로기로 본다면 코뿔소의 개체가 많아지면서 세계를 지배하고 있는 것은 일종의 지배담론이 강요된 상황으로 볼 수 있다. 지배담론은 장의 경우처럼

⁵³ 이오네스코는 『코뿔소』가 “어떤 집단의 정신적 변질에 동참하도록 하는 전염병에 알레르기적 반응을 보이는 사람의 정신적 혼란과 마찬가지로 한 나라의 나치화의 과정을 묘사”한다고 지적하고 있다.

Ionesco, Eugène, 『노트와 반노트』, 박형섭 역, 동문선, 1992, p. 215

작중 인물들에게 집단적인 최면이 되어 자연스러운 것으로 수용된다. 즉, 강요된 이데올로기는 적응할 수 없는 것처럼 여겨지지만 이를 자연스러운 것으로 받아들인 사람들이 많아져 그것이 지배담론이 되고 개인에게 익숙한 것이 되어 내면화되면, 그것이 강요되었다는 사실을 망각함으로써 비정상성을 오히려 정상으로 받아들이게 되는 것이다.

이는 사회의 정상성 자체가 동일한 메커니즘으로 그것을 순응하고 잘 따르던 개인, 공동체에 의해서 다시금 역전될 가능성을 내포하고 있는 것이다. 이러한 관점에서 보면 장이 기존에 적응하고 있던 일상적인 현실의 정상성에 대해서도 질문을 던질 수 있다. 장의 사회적 적응 능력은 코뿔소를 수용하는 태도로 극대화되어 나타나고 있지만 실상 기존에 정상이라고 생각했던, 수용자의 그것과 동일해보이는 작중 현실도 지배담론이 내면화되어 정상이라고 인지되고 있는 것임을 시사하고 있는 것이다. 이는 수용자의 현실에서도 정상으로 인지되고 있는 것들이 본래 강요된 이데올로기가 집단 최면에 의해 개인에게 내면화되어 정상으로 간주되고 있는 것일 수 있다는 관점을 제시한다. 수용자가 살고 있는 현실의 정상성이 지닌 완고함을 흔들며 오히려 수용자가 살고 있는 세계가 코뿔소의 세계일 수도 있다는 해석이 가능하게 되는 것이다. 다시 말해, 코뿔소의 세계와 일상적인 수용자의 현실과의 경계성을 흔들어 이데올로기의 폭력성을 인지할 수 있게 되는 것이다. 즉, 코뿔소는 단순히 하나의 이데올로기적 상징만이 아니라 인간 개인의 적응성을 통해 집단이 정상성을 형성하는 것을 상징하고 있다고 할 수 있다. 베랑제는 오히려 적응을 잘 하지 못했던 인물이기 때문에 코뿔소-인간에 대한 문제제기가 가능했던 것이다.

장의 변신을 목격하고 코뿔소가 지닌 폭력성에 대한 공포에 휩싸인 베랑제는 자신의 집에서 정신적으로 평온하지 못한 상태에 놓인다. 베랑제는 코뿔소-인간으로의 변신을 계속 문제 삼지만 자신이 사랑했던 데지, 가장 합리적이고 이성적이라고 생각했던 뒤다르마저 변신하자 자신의 정체성에 대한 혼란을 느낀다. 그는 변신하지 못한 자신의 인간성을 오히려 비정상으로 인지하게 된다. 홀로 남은 베랑제가

코뿔소의 아름다움을 예찬하며 인간의 추함을 비난하는 순간은 인간성의 가치를 전도시킨다. 이는 자연으로 돌아가야 한다는 장의 주장을 부각시키며 코뿔소의 세계와 인간의 세계 중 어떤 것이 정상인지에 대한 질문을 던지게 한다. 현실의 논리 속에 형성된 정상과 비정상, 아름다움과 추함의 경계에 대해 질문하는 것은 수용자의 현실에서 규정한 양립된 가치의 경계를 무너뜨리고 이러한 균열은 그에 대한 재정립을 촉구한다. 즉, 이오네스코는 『코뿔소』에서 코뿔소-인간을 통해 이데올로기의 집단성과 폭력성을 상징하고 있을 뿐만 아니라 초자연적 현상을 통해 현실에 균열을 형성시킴으로써 수용자의 현실에서 인간이 규정한 다양한 가치에 대한 재고를 촉구하고 있는 것이다.

4.2. 언어적 논리의 비논리성

이오네스코는 코뿔소의 난입 사건 이후에 이성의 통제를 벗어난 비이성적 상황을 제시함으로써 세계의 변화에 대한 수용을 준비하게 한다. 삼단 논법과 논리학에 대한 논리학자와 노신사의 대화, 그리고 베랑제의 삶을 개선하는 방향에 대한 장과 베랑제의 대화, 이 둘은 동시에 병렬적인 방식으로 이루어지는데, 언어의 구조나 규칙성을 저해하지 않으면서도 ‘우연’을 통해 언어적 부조리를 보여주어 논리와 비논리의 경계에 대한 의문을 던지게 한다.

논리학자와 노신사의 대화 내용과 그들의 태도는 논리적으로 보이지 않는다. 논리학자는 노신사에게 ‘고양이의 다리가 넷’이라는 명제를 제시하며 다리가 네 개인 개까지 고양이라는 결론을 내리고, ‘모든 고양이는 죽는다’는 명제를 들어 ‘소크라테스는 고양이’라는 엉터리 논리를 펼친다. 노신사는 고양이 두 마리에게서 2개의 다리를 빼면 몇 개인지 묻는 논리학자의 간단한 질문에도 “굉장히 어렵다”고 답하며, 논리학자의 엉터리 논리학에 감탄하고 논리학의 우월성을 칭송한다. 그들의 대화는 우스꽝스러워 보이고, 논리학을 주장하고 있음에도 논리성을 찾기 어려운 아이러니를 보여주어 대화의 부조리함을 드러낸다.

이에 병행하여 이루어지는 장과 베랑제의 대화에서도 논리성을

발견하기 어렵다. 장은 베랑제의 삶을 개선하기 위한 방안에 대해 논리적으로 설명하고 있지만 그것은 사실상 효력이 없는 것이다. 무기력한 삶의 권태를 느끼고 있는 베랑제는 ‘고독’과 ‘사회’가 자신을 ‘짓누른다’고 비유적으로 표현하는데 장은 이를 비유적으로 받아들이지 못하고 언어적 논리성이 없다고 비판한다. 장은 “산다는 게 비정상적으로 보인다”는 베랑제의 말에 내포된 정서도 읽어내지 못하고 그저 언어적 논리성만을 따지며 “사는 것은 무엇보다도 자연스럽다”고 반박한다. 이러한 장의 수용 태도는 언어의 논리성에 대한 집착처럼 보이며 논리학자와 마찬가지로 별반 논리적으로 보이지 않게 만든다. 장은 용모 단정과 금주, 문화생활을 통해 베랑제가 느끼는 삶의 권태가 극복되고 윤택한 삶을 살 수 있다는 주장을 펼치지만 베랑제가 느끼고 있는 권태는 개인의 심리 문제로서, 외적인 조건으로 쉽게 해결될 문제가 아니기 때문에 이는 적절한 해결책으로 보이지 않는 것이다.

또한 장은 베랑제가 그의 조언을 받아들여 미술관에 함께 가자고 권할 때 본인은 낮잠을 자야 한다는 핑계를 대고, 술을 먹지 말라고 권유했으면서도 저녁에 친구들을 만나러 술집에 가야 한다는 모순적인 태도를 보여준다. 장은 그의 모순된 모습을 지적한 베랑제에게 “자신은 습관적으로 술을 마시는 것이 아니라 통제할 수 있다”고 주장하는데 이 역시 자신의 비논리성을 합리화하려는 것에 불과한 것으로 보인다.

그런데 두 쌍의 인물들이 펼치는 대화의 비논리성은 역설적이게도 병렬되는 구조 속에서 논리적인 측면을 창출해 낸다. 서로 다른 모둠에 존재하는 네 인물의 대화가 얹히면서 만들어내는 논리적인 순간은 대화 주체의 이성적 통제를 벗어난 비이성적 순간이기도 하다.

논리학자: (노신사에게) 논리학적으로 그렇지요. 그러나 그 반대도 참입니다.

베랑제: (장에게) 고독이 나를 짓누르고 있어. 사회도 역시 날 짓누르고 있지.

장: (베랑제에게) 자네의 말은 순 모순투성이야. <중략> 실제로 자네의 말엔 아무런 논리도 없다구.

노신사: (논리학자에게) 논리학은 참 훌륭한 것이군요.

논리학자: (노신사에게) 남용하지만 않는다면 훌륭한 것입니다.

<중략>

논리학자: (노신사에게) 삼단논법의 또 다른 예가 있습니다. 즉 모든 고양이는 죽는다. 소크라테스는 죽는다. 그러므로 소크라테스는 고양이이다.

노신사: 그럼 소크라테스 역시 네 개의 다리를 가지고 있겠군요. 맞아요. 난 소크라테스란 이름의 고양이를 키우고 있거든요.

논리학자: 이젠 아시겠죠…….

장: (베랑제에게) 자넨 본래부터 허풍쟁이였군. 거짓말쟁이라구. (36-37)

노신사는 다리가 네 개인 동물은 모두 고양이라고 주장하는 논리학자의 엉터리 논리를 인정하고 자신의 개는 고양이라는 결론을 내린다. 그러나 논리학자의 주장은 다른 공간에서 동시에 베랑제와 대화하고 있는 장에 의해서 ‘모순투성이’이자 ‘허풍쟁이’라고 지적받는 듯 보인다. 장은 베랑제에게 ‘모순투성이’와 ‘허풍쟁이’, ‘거짓말쟁이’라고 지적하지만 이 말이 우연히 논리학자와 노신사의 대화와 겹쳐져 논리학자의 말을 지적하는 것으로 보이는 것이다. 또한 베랑제의 말이 지닌 논리성의 부재를 지적하며 언어적 논리성에 집착하는 장의 모습은, 논리성을 중시하는 것은 ‘남용하지만 않는다면 훌륭한 것’이라고 주장하는 논리학자를 통해 비판받는 듯 보인다. 두 모둠의 대화가 섞이면서 마침내 베랑제와 노신사가 같은 말을 되풀이 하게 되는데, 이로써 네 인물의 대화가 상동관계에 놓여 베랑제와 장의 대화는 노신사와 논리학자의 대화만큼 비논리적이라는 것이 부각된다.

두 모둠의 대화가 일치하거나 서로의 대화가 얹히며 우연히 논리를 형성하는 것은 인간의 이성적 통제를 벗어난 순간에 일어난 비현실적인 사건이다. 현실적으로는 두 모둠의 대화는 따로 진행되어야 하며 논리적 연관성이 없는 것이 자연스럽다. 그러나 논리학자-장, 노신사-베랑제의 말이 얹혀서 만들어지는 대화 내용이 논리학자-노신사, 장-베랑제의 대화보다 더욱 논리적으로 보이는 것은 현실의 언어 인식에서 벗어나는 행동으로, 언어적 논리성과 비논리성의 경계에 균열을 일으킨다. 즉,

이오네스코는 언어의 부조리성을 보여주는 것을 넘어서 대화 주체의 경계성을 해체하고 비이성적인 순간에 오히려 논리성을 부여함으로써 대화의 논리성에 대한 재고를 촉구하고 있는 것이다. 이러한 경계의 균열은 이오네스코가 환상의 경계성을 언어적인 측면에서 시도하고 있는 것이라고 볼 수 있을 것이다. 이는 곧 언어적 부조리에 대한 재인식의 계기가 되며, 동시에 수용자가 인간의 변신으로 인한 세계 변화를 수용하도록 준비시킨다.

4.3. 무대 언어로 구현된 환상

작품의 핵심적인 사건인 장의 변신을 공연에서 표현하는 것은 무대의 물리적 한계로 인하여 작품 전체의 설득력을 떨어트릴 수 있다. 무대를 가득 채운 코뿔소를 표현하는 것도 구현 방법에 대한 고려가 요구되는 지점이다. 코뿔소를 실재처럼 표현하는 것은 초자연적인 존재가 지닌 의미를 축소시킬 우려가 있기 때문에 코뿔소-인간은 실재처럼 표현하는 것이 아닌 다른 방식으로 구현되어야 할 것이다.

이오네스코는 장의 코뿔소로의 변신을 무대의 물리적 한계 내에서 처리할 수 있도록 명시하고 있다. 장의 목소리 변화와 뿔이 되는 이마에 난 혹은 무대의 물리적 한계 내에서 처리가 가능한 것이며, 완전히 코뿔소로 변신한 상태는 코뿔소를 상징하는 뿔이 문을 뚫고 나오게 함으로써 수용자에게 장의 변신을 확신하게 하는 것이다. 이러한 표현은 흠의 주장대로 미메시스에 대한 가설을 포기한 관객의 상상으로 완성되어야 하는 부분이다. 엠마뉘엘 드마르시 모타는 『코뿔소』 공연에서 장의 변신을 표현하기 위해 대본에 명시된 바, 수용자의 상상을 기반으로 한 이오네스코의 표현 방식을 수용하면서도 관객의 연극적 상상력을 극대화할 표현들로 새롭게 연출한다.

장은 자신의 집을 찾아온 베랑제를 맞이할 때부터 비정상적인 상태로 등장한다. 그는 머리에 비니를 착용하고 잠옷차림으로 나타나는데 바닥에 엎드려 양쪽 팔을 바닥에 지지한 채로 베랑제를 만난다. 베랑제와 대화를 계속할수록 그는 무대의 곳곳을 돌아다니며

집안을 파괴하고 신체를 비틀면서 자신의 상태가 점점 변화하는 것을 보여준다. 더욱이 그는 코뿔소의 폭력성을 드러낼 때마다 포효하는데 날카로운 음향 효과가 덧입혀져 범상치 않은 일이 일어날 것을 암시한다.



[그림 3] 장의 변신⁵⁴

무대 이곳저곳을 휘저은 장은 한쪽 공간에서 샤워기를 들고 변신을 준비한다.⁵⁵ 이윽고 무대 뒤로 모습을 감춘 장은 무대 중앙에 등장하는데, 자신의 얼굴에 천을 늘어트려서 실루엣만 튀어나오는 형태로 나타나 완전히 코뿔소로 변한 상태를 보여준다. 즉, 대본에서 코뿔소의 뿔을 통해 보여주었던 완전한 변신을, 장의 얼굴 형태를 그대로 드러내어 표현함으로써 코뿔소-인간의 인간적인 면모를 부각시키고 있는 것이다.

인간의 신체를 부각시키는 표현은 마지막 장면에서 나타나는 코뿔소 무리들의 모습에서도 발견된다. 이오네스코는 코뿔소의 세계로 변해버린

⁵⁴ Demarcy-Mota, Emmanuel 연출, 『코뿔소』, Théâtre de la ville, Paris, 2004 (2009:DVD)

⁵⁵ 샤워기는 공연에서 스프레이 방식의 분무기로 처리되어 조명을 통해 물에 젖은 그의 얼굴을 빛나게 한다.

작중 세계를 보여주기 위해서 코빨소의 머리들을 무대에 올려놓을 것을 요구하는데, 모타는 이와 다르게 베랑제의 공간 뒤편에 베랑제와 뒤다르, 데지의 역을 제외한 모든 배우들을 코빨소-인간의 모습으로 등장시켜 코빨소가 가득한 곳으로 변해버린 작중 세계를 보여준다.



[그림 4] 코빨소-인간

이 때, 모타는 배우들에게 괴기스러운 가면을 착용한 채로 등장하게 하여 완전히 코빨소-인간이 된 무리들을 표현한다. 이는 장과 마찬가지로 코빨소-인간의 인간적인 면모를 부각시켜 그들이 원래 인간이었음을 강조한다. 배우의 신체를 통해 코빨소-인간의 인간적인 면모를 부각시키는 표현은 연극의 제약을 오히려 적극적으로 활용한 것으로, 배우의 신체를 비롯한 무대의 물리적 조건의 한계를 극복하게 한다. 또한 대본에서는 코빨소의 경계성이 장의 변신에서 두드러지게 발견되지만, 공연에서 표현된 코빨소-인간의 무리들이 인간의 형태를 드러냄으로써 그 모습에서도 인간과 코빨소의 경계성을 발견하게 한다.

배우들은 실제 코빨소의 형상을 나타내지 않고 마치 해골처럼 흉측한 형태를 정교하게 보여주고 있는 가면을 쓰고 등장하지만, 외형상 인간의 신체를 완전히 버리지 않고 느린 동작으로 이동하기 때문에

폭력적으로 보이지는 않는다. 그들의 행동과 인간적인 면모는 코뿔소를 보고 자신의 모습과 비교하며 인간의 추함과 코뿔소의 아름다움을 두고 혼란에 빠지는 베랑제의 모습과 대비되어 수용자에게 정상성과 비정상성의 경계적 혼란을 경험하게 하는, 텍스트에서 발견된 본연의 의미를 부각시킨다. 이를 통해 관객은 이오네스코가 의도했던 특정 이데올로기가 아닌, 통시적 관점에서 의미를 발견할 수 있다. 관객은 코뿔소를 통해 관객의 현실에 존재하는 강요된 이데올로기, 이를 통한 집단 최면, 개인에게 내면화되어 비정상성을 인지하지 못하게 되는 권력 담론 등을 바라볼 수 있게 되는 것이다.

그러나 인간의 모습으로 나타난 ‘코뿔소로의 변신’과 ‘코뿔소’들을 초자연적인 것으로 수용하고 그 의미를 획득하기 위해서는 관객은 미메시스의 가설을 포기하고 연극적 상상력에 의해 작품을 바라보려는 태도를 강화해야 한다. 관객이 천을 늘어뜨린 장의 얼굴을 코뿔소로 변신한 상태로 받아들여주고, 가면을 쓴 배우들의 모습을 코뿔소로 볼 것이라는 약속이 성립되어야만 작가가 의도한 바 작품의 의미 작용이 작동하게 되는 것이다. 특히 배우의 신체를 강조한 표현은 관객에게 코뿔소의 폭력성이나 중압감을 전달하는 데 한계로 작용할 수 있다.

모타는 관객이 연극적 관습에 따라 작품 전체에 나타난 초자연적인 사건들을 ‘초자연’으로 받아들이고 코뿔소의 의미 작용이 효과적으로 이루어지도록, 코뿔소의 변신이 무대 위에 구현되기 전까지 무대의 물리적인 요소들을 총체적으로 활용하여 코뿔소의 폭력성과 중압감을 전달한다. 음산한 음악으로 시작된 극은 장면이 시작된 이후 반복적으로 괴기스러운 음악과 금속이 부딪히는 마찰음을 들려주면서 작중 세계에 일어날 코뿔소 침투 사건의 중압감을 예상하게 한다. 모타는 다양한 음향을 작중 세계에 대한 암시적인 기제로 작동하게 하여 관객의 심리적 상태를 초자연적 사건에 준비하게 만들고 있는 것이다.

코뿔소의 마을 난입은 대본과 달리 코뿔소가 등장하지 않고 비가시적으로 표현된다. 모타는 보이지 않는 코뿔소가 달려오는 소리를 극대화하여 물건들이 떨어지고 파괴되는 소리들을 들려준다. 이와

더불어 코뿔소가 마을을 침투한 순간, 배우들은 신체를 적극적으로 활용하여 마치 지진이 난 것처럼 갑작스레 넘어지고 바닥을 구르거나 물건을 공중으로 훌뿌리는 등 코뿔소로 인한 도시의 흔들림을 과장되게 표현하여 보이지 않는 코뿔소의 폭력성을 가시화한다. 즉, 코뿔소를 보이지 않는 상태로 마을에 침투하게 하여 오히려 그 주변의 현상들, 즉 소리와 인물들의 반응으로 그 존재의 폭력성과 중압감을 증폭시켜 표현하고 있는 것이다. 이를 통해 관객이 코뿔소의 이미지를 과장되게 상상하도록 함으로써 코뿔소의 폭력성을 극대화한다. 관객은 스스로 무대에 존재하지 않는 코뿔소를 무대 위에서 제공되는 시청각적 요소들을 통해서 극대화된 형태로 상상할 수 있게 되는 것이다.



[그림 5] 코뿔소로 인한 계단의 붕괴

코뿔소의 폭력성이 물리적으로 발견되는 장면은 코뿔소와의 충돌로 인해 사무실 계단이 붕괴되는 장면이다. 모타가 연출한 사무실은 세 개의 높이가 다른 단 위에 가구들을 두고 중앙 단의 바닥에 난 출입구 밑으로 나무 계단이 있는 형태로 되어있다. 코뿔소는 이 장면에서도 보이지 않고 소리로만 처리되는데 코뿔소가 달려와 부딪히는 소리를 낼 때, 나무 계단이 저절로 무너지게 하고 배우들이 무너진 계단에 놀라는

연기를 보여줌으로써 코뿔소가 계단을 무너뜨렸음을 표현한다.

계단이 무너진 후, 사무실에 고립된 사람들은 탈출할 방법을 모색하는데, 모타는 코뿔소의 동선을 고려하여 무대에서 멀어지고 가까워지기를 반복하는 발굽 소리를 들려주어, 관객들로 하여금 코뿔소가 사무실 주변을 맴돌고 있다는 정보를 수용하게 한다. 또한 코뿔소가 내는 발굽 소리가 사무실과 가까워질 때마다 기계장치를 통해 중앙의 단을 제외한 양측 단의 후미가 점점 올라가게 만들어 코뿔소가 세계적 질서를 파괴하는 폭력성을 시각적으로 표현한다. 양측 단이 기울어진 상황에서 단 위의 책상을 비롯한 사무집기들은 중앙을 향해 쏟아지고 배우들은 단 끝 난간에 위태롭게 매달려 코뿔소의 폭력성을 극대화하고 있는 것이다.



[그림 6] 코뿔소의 등장에 따른 무대 변화

이처럼 모타는 코뿔소의 존재를 보이지 않게 처리함으로써 무대의 물리적인 한계를 극복할 뿐만 아니라 무대와 소품, 음향, 배우들의 반응 연기들을 통하여 관객의 상상력을 자극함으로써 코뿔소의 폭력성을 더욱 극대화하여 무대 위에 구현한다. 보이지 않는 코뿔소의 폭력성을

과장되게 표현한 것으로 인해 마지막 장면에 인간의 모습으로 나타난 코뿔소들의 폭력성은 축소된 것으로 느껴지지 않는다. 오히려 무리로 등장하는 코뿔소들의 집단성은 코뿔소의 침투에 대한 공포를 부각시키며, 배우가 얼굴에 착용하고 있는 괴기스러운 가면의 흉측함은 지금까지 시청각적으로 과장하여 표현되었던 코뿔소의 폭력성을 응축하여 보여주고 있는 것이다. 관객은 이를 통해 코뿔소의 폭력성과 집단적인 특성을 인식하게 되며 코뿔소가 무너뜨린 세계의 경계성, 인간과 코뿔소의 존재적 경계성, 정상과 비정상간의 경계성의 해체를 효과적으로 받아들이게 된다. 이처럼 모타는 코뿔소에 대한 관객의 연극적 상상력을 자극하여 코뿔소의 이미지를 과장되게 만듦으로써 대본에서 제시되었던 초자연적인 현상의 경계성 문제와 이를 통해 획득하는 의미를 더욱 강화하고 있다.

논리학자와 노신사, 베랑제와 장의 대화에서 나타난 논리성과 비논리성의 경계 해체는 공연에서 더욱 강조된 형태로 표현된다. 베랑제의 삶에 대한 장의 조언과 노신사를 대상으로 한 논리학자의 강의가 병렬적인 구조로 진행될 때, 모타는 논리학자와 노신사로 하여금 거대한 트럼프 카드를 한 장씩 테이블에 내려놓으면서 대화하도록 했다. 이와 동시에 장이 베랑제와 대화하면서 무대 공간 곳곳을 돌아다니는데, 두 모듬의 병렬적인 대화가 서로 얹혀 논리적인 순간을 형성하기 시작하는 것은 그가 노신사와 논리학자가 앉아 있는 테이블 주위를 맴돌다가 그들이 떨어뜨린 트럼프 카드 한 장을 주워 돌려줄 때부터이다.

모타는 이성의 통제를 벗어난 우연적인 순간에 논리적인 대화가 이루어지는 상황을 트럼프 카드를 주워주는 순간으로 변형시켜, 장의 시선은 논리학자에게 두고 말은 베랑제를 향하게 함으로써 논리학자에게 말을 하는 것처럼 ‘보이게’ 한다. 이는 베랑제와 노신사의 대화에서도 비슷한 형태로 나타난다. 네 인물들의 대화는 무대 공간을 돌아다니며 이루어지는데 베랑제와 장 사이에 논리학자와 노신사를 위치시켜 베랑제가 장을 보고 말하는 것인지 논리학자를 보고 말하는 것인지, 혹은 장이 베랑제를 보고 말하는 것인지 노신사를 보고 말하는 것인지

판단하기 어렵게 한다. 이처럼 텍스트에서 언어로만 처리되고 있는 비이성적인 순간의 논리성 창출을 배우들의 동선과 행동을 통해서 보여줌으로써, 관객은 시각적 감각을 통해서도 비이성적인 상황에서 발생하는 논리/비논리의 경계성을 발견할 수 있게 된다.

결국 『코뿔소』는 『지옥의 기계』와 마찬가지로 무대의 물리적 환경을 활용하여 코뿔소가 지니는 경계적 의미를 강화하는 한편, 『지옥의 기계』와 달리 초자연적 요소의 의미 작용이 작품 내의 주제뿐만 아니라 수용자의 현실에 존재하는 정상성에 대한 재고로 확장되게 하고 있다고 할 수 있겠다.

5. 뮤지컬 『위키드』 : 동화적 환상의 역전

월트 디즈니 애니메이션과 다양한 히어로물이 영화 장르에서 대중적인 인기를 얻고 판타지 문학에 대한 관심이 증폭되면서 21세기 예술에서 발견되는 환상은 주로 신화와 동화의 소재를 차용하여 현실과 완전히 다른 법칙에 의해 지배된 세계를 다루는 형태로 나타나고 있다. 이러한 작품에 나타나는 초자연적인 현상은 수용자에게 현실적인 의미를 전달하기보다는 현실과의 연관성이 결여된 완전한 허구로 표현된다.

21세기의 연극에서 초자연적 요소의 유의미성을 보여주는 극 작품은 발견하기 어렵다. 초자연적인 것을 실재하는 것처럼 표현할 수 있는 영화와 문학에 익숙해진 관객에게 연극으로 초자연적인 요소를 보여주는 데는 물리적인 한계가 있기 때문이다. 또한 연극에서 초자연적 요소를 실재하는 것처럼 표현하는 것은 고도의 기술을 요구할 뿐만 아니라 필연적으로 초자연적인 요소의 스펙터클을 부각시키기 때문에 그것의 유의미성을 발견하기 어렵게 한다. 이러한 이유로 연극에서 초자연적 요소의 차용은 상업적인 수단으로 전략하여 대중의 관심을 모으기 위해서나 극의 화려함을 배가하는 수단으로 활용되는 경향을 보인다.

최근에는 연극에서 초자연적 요소의 차용에 대한 미학적 의구심을 극복하고자 이를 구현하는 방식을 다각적으로 모색하여 그 가치를 재고하려는 시도들이 이루어지고 있다. 그 일환으로 일상적인 현실을 전복시키는 세계를 창조하여 서사의 구조와 내용을 통해 수용자가 초자연적 요소를 현실의 맥락으로 가져올 수 있도록 하려는 시도가 있다. 뮤지컬 『위키드』는 이에 해당하는 현대 극 작품으로 볼 수 있을 것이다.

뮤지컬 『위키드』(2003)는 소설 『위키드』 총서 중 『위키드 : 사악한 서쪽 마녀의 삶과 시간들 *Wicked: The Life and Times of the Wicked Witch of West*』을 중심으로 위니 홀즈만 Winnie Holzman의 각색과 스티븐 슈왈츠 Stephen Schwartz의 작곡을 통해 뮤지컬로

만들어진 작품이다. 소설 『위키드 *Wicked*』(1995)는 그레고리 맥과이어 Gregory Maguire가 라이먼 프랭크 바움 Lyman Frank Baum의 『오즈의 위대한 마법사 *The Wonderful Wizard of Oz*』(1900)를 녹색 마녀를 중심으로 재해석하여 도로시가 오기 전, 후의 오즈를 그린 환상 소설이다. 뮤지컬 『위키드』는 소설에서 표현된 일련의 사건을 차용하고 있을 뿐만 아니라 새로운 설정들을 추가하여 작품의 의미를 풍성하게 하고 다양한 무대 장치를 통해 초자연적인 세계를 표현함으로써 현대 환상극의 가능성을 보여주고 있다.⁵⁶

작중 세계인 ‘오즈’는 현실 세계와 다른 법칙이 존재하는 세계로 제시되며 이곳에서 일어나는 초자연적인 현상들은 인물들의 놀라움을 유발하긴 하지만 불가능한 것으로 받아들여지지 않는다. 이는 『코렐소』와는 다른 측면으로, 『위키드』는 토도로프의 정의에 따라서 경이 장르에 해당하는 것이다. 따라서 작품의 구조 내에서 작중 세계와 초자연적 사건의 충돌은 발견되지 않는다. 그러나 작중 세계의 초자연과 작품의 수용자의 관계에서는 현실과 초자연의 충돌을 발견할 수 있기 때문에 뮤지컬 『위키드』는 앞서 정의한 환상극에 해당하는 작품으로 볼 수 있을 것이다. 본고에서는 뮤지컬 『위키드』의 동화 세계에서 초자연적 요소가 어떠한 방식으로 나타나는지 살펴보고 수용자에게 어떠한 의미 작용을 제공하는지 규명하고자 한다.

5.1. 동화 세계의 역환상

소설가 그레고리 맥과이어는 바움의 원작을 재해석하면서 중심인물들의 위치를 변화시켜 서쪽의 사악한 마녀인 엘파바를 정의롭고 선한 인물로 묘사하고, 착한 마녀 글린다는 걸으로는 선한 척하지만 그 이면에서는 자신의 이득을 취하는데 수단을 가리지 않는 기회주의자로 묘사한다. 맥과이어는 원작의 인물 성격을 변화시키는 과정에서도

⁵⁶ Schrader, Valerie Lynn, "Witch or Reformer?: Character Transformations through the Use of Humor in the Musical *Wicked*", *Studies in American Humor*, vol. 3, no. 23, 2011 참조

본연의 초자연적인 요소를 배제하지 않는데, 위니 홀즈만은 희곡으로 각색하는 과정에서 초자연적인 존재들에 주목한다. 특히, 홀즈만은 일상적인 현실로부터 일탈한 작중 세계에서 발생한 초자연적 존재의 수용 문제를 중심사건으로 제시한다. 초자연적 요소를 작품의 극적 갈등의 요인으로 제시하는 것은 『지옥의 기계』와는 다른, 『코뿔소』와 유사한 지점이다.

딜라몬드 교수는 염소의 성질을 가진 인물로서 종이를 먹거나 염소와 유사한 소리를 낸다. 그러나 오즈의 세계에서 동물은 인간의 말을 할 수 있을 뿐 아니라 인간과 마찬가지로 ‘사고 능력’을 가진 존재이다. 딜라몬드 교수가 두 발로 걷고 양손을 이용하는 것은 오즈의 동물들이 지닌 인간적인 성질을 보여준다. 즉, 딜라몬드는 수용자의 현실에서 발견할 수 없는 염소와 인간의 성질을 겸비한 초자연적인 인물이다. 그가 지닌 초자연성은 작중 인물들에게 자연스럽게 수용되며 외형의 차이가 있는 하나의 인격체로 인정된다.

그러나 작중 세계의 인물들과의 차이로 인해 딜라몬드는 오즈에서 배척당하는 존재가 된다. 글린다는 자신의 이름을 제대로 발음하지 못하는 것을 문제 삼아 역사를 가르치는 딜라몬드 교수를 조롱하고 무시하며 다른 학생들은 글린다에게 동조한다. 또한 칠판 뒤에 “동물은 말하는 것이 아니라 관람해야 하는 것이다”라고 적힌 낙서는 동물들을 존중하지 않는 오즈인들의 태도를 보여준다. 딜라몬드는 결국 동물이라는 이유만으로 부당하게 해임된다.

엘파바 역시 선천적으로 녹색 피부를 지닌, 현실에서는 존재할 수 없는 초자연적 인물로,⁵⁷ 동물-인간과 마찬가지로 그 초자연성으로 인해 배척당한다. 이로 인해 딜라몬드와 동질감이 형성된 엘파바가

⁵⁷ 엘파바의 어머니인 엘레나는 시의원인 남편(프렉스)이 출장 간 틈을 타 애인과 관계를 갖는데 그녀가 애인이 권한 녹색 약을 마셨기 때문에 엘파바는 녹색 피부를 가지고 태어나게 된다. 이후 아버지는 엘파바의 동생이 녹색 피부로 태어나지 않도록 엘레나에게 흰꽃을 먹게하여 동생 네사로즈는 피부색은 정상이지만 장애를 얻고 태어난다. 이러한 동생의 장애는 엘파바의 죄책감으로 남아 그녀의 콤플렉스를 극대화시킨다.

딜라몬드의 부당한 해고에 대해 마법사의 도움을 요청하게 되는 것이다. 마법사의 힘을 빌어 초자연성을 지닌 인물이 차별당하는 현실을 조정하고자 했던 엘파바는 오히려 마법사가 그녀의 능력을 이용하여 동물을 통제하고 인간을 우월한 위치에 놓아 세상을 지배하고자 하는 인물이라는 사실을 알게 된다. 동물들이 인간의 언어를 사용하지 못하게 하려는 마법사의 행동은 초자연적인 존재들의 초자연성을 지키고 오즈인들과 융화되길 원했던 엘파바와 갈등하게 되는 주원인이다. 즉, 뮤지컬 『위키드』는 초자연이 인정되는 세계에서 인물들의 초자연성을 빼앗아 일상적인 현실의 존재로 만들어 일상적인 현실과의 충돌을 없애려는 ‘역(逆)환상’을 중심 사건으로 제시하고 있는 것이다.

역환상을 위한 행동을 실행하는 인물이 마법사라면 오즈에 살고 있는 평범한 인간들은 마법사가 추구하는 역환상을 받아들일 심리적인 준비를 하고 있는 것으로 볼 수 있다. 마법사는 자신이 추구하는 동물 통제가 “오즈인들의 아버지가 되어 좋은 것을 주고 싶어”하는 마음에서 비롯되었다고 주장하는데 이는 엘파바와 딜라몬드의 초자연성에 대한 배척이 비단 학교 내의 문제만은 아닌 것을 알려준다. 이러한 오즈의 초자연성에 대한 배척은 엘파바를 사악한 마녀로 호도하기 위한 효과적인 상황을 조성한다.

오즈인들이 초자연성을 배척하고 마법사가 역환상을 추구하는 것은 오즈의 사회에 존재하는 위계질서가 수용자의 현실에서와 동일한 위계질서를 지향하고 있음을 보여준다. 딜라몬드가 역사 과목을 맡고 있는 전문적인 인재로 표현되는 것은 수용자의 현실에 내재된 인간 중심적인 가치관에 따른 동물과 인간의 우열 관계를 전복시킨 것으로, 작중세계가 수용자의 현실과 다른 차원의 세계라는 것을 인식하게 해주는 것이었다. 그러나 오즈의 통치자인 마법사가 이를 다시 현실의 위계와 동일하게 변경하고자 함으로써 수용자의 현실과 환상의 경계를 다시금 뒤집고 흔들어 놓는다. 이러한 경계의 불확정성으로 인해 작중 세계인 오즈에서 일어나는 일련의 사건들은 수용자의 현실에 유의미한 것으로 수용될 수 있는 가능성을 획득하고 있는 것이다.

5.2. 마법의 양가성

딜라몬드가 언어를 상실하는 원인은 작품 내에 직접적으로 드러나 있진 않다. 오즈에 살고 있는 동물들에게 무언가 안좋은 일이 일어나고 있다며 두려워하던 딜라몬드가 갑자기 염소 소리를 내는 모습,⁵⁸ 그리고 딜라몬드의 해임 후, 새로 부임한 교수가 동물을 ‘우리(cage)에 가두면 말을 할 수 없게 된다’고 주장할 때 떨고 있는 사자의 모습에서⁵⁹ 동물-인간의 언어 상실은 ‘두려움’에서 비롯된 것임을 유추할 수 있을 뿐이다. 그러나 원숭이-인간 치스터리는 딜라몬드와 다른 방식으로 언어를 상실한다. 마법사는 동물 감시용 원숭이를 만들기 위해 엘파바의 마법을 이용하여 자신의 원숭이 부하인 치스터리에게 날개를 달아준다.

엘파바는 초자연적 존재들을 오즈의 세계에 융화시키는 ‘선한 일’에 자신의 능력이 사용되길 원하고 있었다. 마법을 사용하여 원숭이-인간 치스터리에게 날개를 달아준 그녀의 행동도 ‘새를 부러워한다’는 마법사의 말을 듣고 자유를 주기 위한 것이었다. 그러나 날개가 돌아난 치스터리는 고통스러워하고 원숭이에 대한 마법사의 통제권은 더욱 강화된다. 치스터리는 자신에게 침투된 마법으로 인해 점차 언어를 상실해간다.⁶⁰

일반적으로 날개가 없는 존재에 날개를 달아주는 것은 자유를 얻는

⁵⁸ 딜라몬드는 엘파바와 대화하며 오즈의 동물들이 말을 잃어가는 뭔가 나쁜 일 Something Bad이 벌어지고 있다고 말하는데 갑자기 Bad를 말할 때 “Baaaaaah”하고 염소 소리를 내게 되어 스스로 당황한다.

Holzman, Winnie, 『Musical *Wicked* 공연대본』, Gershwin Theatre, 2003, p. 12 참조

⁵⁹ 새로 부임한 교수는 우리에게 간혀 있는 새끼 사자를 보여주며 우리에게 가두는 것이 전부 “동물들 좋으라고 하는 것 for the Animal’s own good”이라고 주장하는데 이에 엘파바는 “전부 동물들 좋으라고 하는 것인데 왜 저렇게 떨고 있죠? If this is for his own good, then why is he trembling?”라고 반문한다. 이는 사자의 상태를 알 수 있게 해주는 말로 두려움이 언어상실의 원인이라는 것을 알게 한다. *Ibid.*, p. 21

⁶⁰ 치스터리가 본래 말을 할 수 있다는 것은 “네가 말하려고 노력하지 않으면 절대로 다시 말하지 못할 거”라고 설득하는 엘파바의 대사를 통해서 확인할 수 있다. *Ibid.*, p. 50

것을 의미한다. 원숭이가 날개를 통해 하늘을 날 수 있다는 것은 선천적으로 지닌 물리적 한계를 극복하는 것이다. 그러나 치스터리의 날개는 자유와 연관된 것이 아니라 마법사의 구속력을 강화하는 요인으로 작용하여 동족인 동물-인간의 초자연성을 박탈하고 자신이 본래 가지고 있던 언어까지 상실하게 하는, 역환상을 가속화하는 도구가 되었다. 이러한 마법의 결과는 마법에 대한 재고를 촉구한다. 일반적으로 선한 인물이 사용하는 마법은 한계 상황을 극복하기 위한 선한 용도로 사용되며 악인이 사용하는 마법은 그 인물의 악의적 목적을 달성하기 위한 수단이 되는 마법으로 나타난다. 반면에 엘파바의 마법은 선한 의도로 사용되었으나 오히려 고통을 주는 도구로 작용하여 마법의 양가성을 보여주고 있는 것이다.

위니 홀즈만은 심장 없는 양철-인간, 생각 없는 허수아비의 탄생에 대한 이야기를 창작하여 치스터리의 경우와 유사한 변신들을 보여준다. 양철-인간은 보크라는 인물이 마법을 통해 변신한 것인데 그는 글린다를 사랑했기에 그녀의 부탁을 들어주고자 엘파바의 여동생인 네사로즈에게 사랑을 고백한다. 엘파바가 사악한 마녀라는 오명을 쓰고 도망친 후, 보크는 네사로즈의 하인이 되어 의욕 없는 삶을 살아가고 있다. 선한 일에 마법을 사용하길 원했던 엘파바는 견지 못하는 동생 네사로즈의 방에 찾아와 마법을 통해 그녀를 걷게 하는데, 이를 목격한 보크는 네사로즈에게서 벗어나 글린다에게 갈 수 있음에 기뻐하며 네사로즈가 통치하는 동쪽 지역을 떠나려고 한다. 보크를 붙잡기 위해 네사로즈는 엘파바의 마법서를 빼앗아 주문을 외우고 이로 인해 보크는 심장이 타는 듯한 고통을 호소한다. 이 상황을 해결하기 위해 엘파바는 마법을 사용하여 보크를 심장 없는 양철 인간으로 만든다. 그는 마법을 통해 양철의 속성을 얻게 됨으로써 양철-인간이라는 초자연성을 지닌 존재가 된다.

허수아비-인간 역시 보크와 유사한 과정으로 탄생한다. 피에로가 엘파바의 체포를 방해한 대가로 죽음을 면치 못할 위기에 처하자 엘파바는 이를 막으려고 마법을 사용하여 피에로를 허수아비로

변신시킨다. 생각을 많이 하지 않는 피에로가⁶¹ 허수아비로 변신하는 것과 심장이 작아지는 고통을 느끼고 있던 보크가 심장이 없는 양철-인간으로 변신하는 것은 『오즈의 마법사』에 등장했던 허수아비와 양철-인간의 설정과 중첩되는 부분이다.

그런데 양철-인간과 허수아비-인간의 초자연성은 육체적 인간성의 상실로 간주되고 있다. 바움은 자신의 작품에서 양철-인간의 심장의 부재와 허수아비의 무뇌 상태를, 극복해야 하는 결핍으로 설정하였다. 뮤지컬 『위키드』에서도 양철-인간이 된 보크는 자신의 모습에 절망하며 복수심에 마녀 사냥꾼들을 선동한다. 또한 네사로즈가 보크에게 “엘파바가 그런 것”이라며 책임을 회피하는 점도 보크가 초자연성을 지니게 된 것을 육체적 인간성의 상실로 간주하고 있음을 보여준다. 결국 그들이 드러내는 초자연적인 상태에 대한 태도는, 인간은 우월하고 양철과 허수아비는 열등하다는, 수용자 현실의 위계질서를 투영한다.

그러나 마법을 통한 이들의 변신을 단순히 극복해야 할 결핍으로 보기는 어렵다. 양철-인간과 허수아비-인간은 육체적 인간성의 상실을 경험하지만 그들의 내면에서 인간성의 상실은 발견되지 않는다. 양철-인간은 보크의 정신을 공유하여 복수심에 차있으며 허수아비-인간이 된 피에로 역시 엘파바를 향한 마음에 변함이 없다. 또한 마법의 동인이 되었던 것은 그들의 생명이 위협받는 상황이었다. 따라서 마법에 의한 변신은 인간 생명의 유한성을 극복하는 결과를 가져오게 된다. 보크에게 심장은 생명을 위협할만한 고통을 주는 기관으로 작용하였고, 피에로에게 인간의 몸은 처형을 극복할 수 없는 한계 지점이었다. 그들의 외양이 더 이상 인간이 아니라는 점에서 마법은 결핍된 상태를 만들지만, 이를 통해 오히려 생명의 위기를 극복하게 된 것이다.

⁶¹ 1막에서 글린다는 피에로의 상태를 걱정하며 엘파바에게 하소연을 하는데 피에로가 ‘요즘 들어 생각을 한다’는 것을 ‘이상한’ 상태로 표현한 것은 피에로의 성격을 단적으로 보여주는 대사로 관객들에게 웃음을 주는 희극적 요소이다. 이후 생각하지 못하는 허수아비로 변신함으로써 피에로의 우스운 성격이 원작을 관통하는 요소가 된다.

무엇보다도 소설 『위키드』의 결말에서 죽음을 맞이하는 피에로가 뮤지컬 『위키드』의 결말에서는 허수아비-인간이 되어 엘파바와 재회하기 때문에 허수아비로 변신시킨 마법의 효과를 단순히 인간성의 결핍으로만 평가하기 어렵다. 결국 홀즈만은 양철-인간과 허수아비-인간의 탄생을 통해 치스터리의 변신에서 드러났던 마법의 양가성을 부각시킴으로써 선한 마법과 악한 마법의 구분을 완전히 해체한다.⁶² 이를 통해 수용자의 현실에 존재하는 위계질서에 의문을 던지게 할 뿐만 아니라 극의 주제가 되는 선악의 기준에 대한 의문을 강화하여 이에 대한 수용자의 재고를 유도하고 있는 것이다.

5.3. 현실로 도피하는 환상

뮤지컬 『위키드』는 양철-인간과 허수아비-인간, 그리고 겁이 많은 사자 등을 등장시킴으로써 바움의 『오즈의 위대한 마법사』와의 연관성을 강화할 뿐만 아니라 극의 결말도 바움의 작품과 중첩되도록 하여 원작의 전체적인 서사 구조를 유지하였다. 도로시는 마녀를 물로 소탕하고 집으로 돌아갔으며 오즈인들은 마녀가 사라진 것을 악의 퇴치로 받아들이며 기뻐한다. 이로써 바움의 『오즈의 위대한 마법사』에서 나타난 바 도로시를 중심으로 한 일련의 사건들을 『위키드』의 내용으로 흡수시킨다.

그러나 소설 『위키드』와 뮤지컬 『위키드』의 결말은 엘파바를 중심으로 벌어지는 사건에서 차이를 보인다. 맥과이어는 소설에서 엘파바가 도로시에게 죽음을 당하고 피에로도 처형당하는 비극적 결말을 그렸다. 반면에 위니 홀즈만은 두 인물을 죽이지 않고 극의 결말에 새로운 사건을 추가한다. 자신에 대한 오명을 씻을 수 있는 방법이 없다고 판단한 엘파바는 글린다에게 모든 마법 도구를 건네주고 선한

⁶² 엘파바가 처형 위기에 놓인 피에로를 구하기 위해 마법서를 읽으며 부르는 노래 “No Good Deed”에서 마법의 양가성을 토대로 선악의 기준을 해체한다. “No good deed is unpunished. 처벌받지 않는 선행은 없다.”라는 가사는 이를 직접적으로 설명해준다. *Ibid.*, pp. 48-49

일을 행할 것을 부탁한다. 엘파바는 생을 마감하기로 결심하고 도로시에게 물을 맞아 소멸하는데 글린다는 그녀가 죽었다고 생각하며 오즈인들에게 마녀의 죽음을 선포한다. 그러나 이윽고 엘파바의 성에 허수아비-인간이 된 피에로가 나타나 바닥에 숨어있던 엘파바와 함께 오즈를 떠나기로 결심한다. 그들이 오즈를 떠난다는 것은 곧 극중 오즈가 아닌 세계, 즉 도로시가 살고 있는 캔자스가 있는 현실로 떠나는 것을 의미한다.

죽음의 위기에서 허수아비-인간이 되어 생명을 지킨 피에로와 자신의 죽음을 거짓으로 전파하여 새로운 삶을 살게 된 엘파바가 서로의 사랑을 지키며 오즈를 떠나는 것은 바움의 『오즈의 위대한 마법사』와 내용적으로 일치하면서도 소설 『위키드』 보다는 밝은 분위기의 결말을 보여준다. 그러나 이들의 도피는 사실상 엘파바가 원했던 오즈인들과의 조화로운 삶이라는 목표가 실패했음을 의미한다. 두 인물은 생명을 유지하여 사랑을 이루었지만 동물-인간과 자신에 대한 배척을 극복하고 오즈에 융화되고자 했던 엘파바의 소망은 이루어지지 않았으며 그녀를 둘러싼 사악한 오명은 끝내 벗겨지지 않았다. 오히려 그녀가 사악하다는 오명은 오즈를 넘어 도로시의 이야기를 알고 있는 수용자에게도 인지된 바이기도 하다.

이와 같은 결말은 작품을 일반적인 동화의 서사와 상반되는 것으로 볼 수 있게 한다. 안정된 질서를 방해하는 요소의 등장으로 사건이 벌어지고 이를 해결하는 방향으로 나아가 새로운 질서를 획득하는 동화 서사의 구조와 다르게 엘파바는 초자연성을 문제 삼는 세계를 변화시키는 것을 포기하고 오명을 해결하지 못한 채, 극중 일상적인 현실인 캔자스로 도피하는 것이다.

동화 속 인물이 동화 세계에 존재하는 문제를 포기하고 현실로 도피하는 모습은 환상에 대한 재고를 촉구한다. 현실과 유리된 환상 세계의 향유는 대개 현실 도피적이라고 평가된다. 현실 세계에서 극복되지 않는 한계를 새로운 세계에서 초월적인 능력을 통해 극복하려 한다는 인식 때문이다. 그러나 엘파바가 환상의 세계에서 우리가 사는

현실로 도피하는 결말은 수용자들이 작품을 통해 환상으로 도피하지 못하게 한다. 이는 현실도피적 기제로서의 환상에 대한 재고를 촉구하고 있는 것이다.

5.4. 동화 세계의 무대 구현

21세기 관객들은 영화와 같은 다양한 매체에 나타난 환상의 영향으로 초자연적인 것을 실재하는 것처럼 보이게 하는 표현에 익숙하다. 이로 인해 관객은 초자연적인 현상들이 어설픈 방식으로 표현되는 것을 쉽게 용납하지 않으려는 태도를 보인다. 이러한 관객을 대상으로 연극에서 상상의 존재나 세계를 구현하는 것은 쉽지 않은 문제이다.

영화 『오즈의 마법사』의 흥행은 뮤지컬 『위키드』의 공연이 대중의 기억에 남겨져 있는 영화의 이미지들을 고려해야 한다는 부담을 준다. 뮤지컬 『위키드』 공연은 현대 관객들의 시각을 충족하기 위해서 막대한 자본을 투입하여 초자연적인 요소가 실재하는 것처럼 보이도록 작중 세계를 표현하고 있다. 이를 위해 공연에서 350여벌의 정교한 의상을 활용하고 첨단 기술을 적용한 무대 장치를 활용한다.

뮤지컬 『위키드』의 공연을 연출한 죠셉 만텔로는 이 공연을 위한 특수 장치와 분장, 의상 등 무대의 물리적 조건을 최대한 활용하여 작품에 나타난 세계를 실재하는 것처럼 보여주려고 했다. 그는 배우의 전신을 특수 분장을 통해 녹색으로 만들어 주인공 엘파바의 초자연적 상태를 표현하고, 무대 세트에 내재된 무선 조작 시스템을 활용하여 물건들을 움직이게 하거나 배우들의 연기로 마법의 영향을 받는 것처럼 보이게 하여 엘파바가 행하는 마법을 보여준다. 또한 글린다가 하늘을 날 수 있도록 마법사가 만들어 준 ‘비눗방울 기계’는 수백 개의 비눗방울 기계를 탑재한 무대 장치를 배우가 탑승할 수 있도록 만들어 극장 천장에서 오르내리게 했다. 작품의 클라이막스인 엘파바가 서쪽 성으로 도망치는 장면은 빗자루가 자동으로 날아다니는 것처럼 보이게 하였는데, 특별히 제작된 장치에 배우가 탑승하고 그 장치가 공중으로

올라가도록 하여 빗자루를 타고 하늘을 날아오르는 엘파바를 표현한다. 여기에 포그 머신으로 연기가 가득한 무대 상황을 연출하여 장치의 노출을 최대한 감추고 무대 바닥과 천장에서 여러 대의 조명이 엘파바의 몸을 비추게 하여 그녀가 실제로 하늘에 나는 것처럼 보이게 한다. 이와 같이 실재하는 것처럼 보이게 표현된 초자연적인 요소들은 관객들에게 특별한 상상력을 요구하지 않는다. 이는 특별한 의미를 제공하기 보다는 화려함을 통한 볼거리를 제공하여 흥미를 유발시키는 기능을 갖는다.



[그림 7] 첨단 기술을 활용한 환상 구현⁶³

그러나 만텔로는 기술적인 활용의 가능성이 충분함에도 불구하고 극의 핵심인 ‘역환상’이 나타날 때는 무대의 물리적 한계를 적극적으로 활용하여 표현한다. 특히 치스터리와 딜라몬드와 같은 동물-인간은 배우를 통해 표현되는데, 그들의 변신은 『코뿔소』나 『지옥의 기계』의 경우와 마찬가지로 배우의 인간적인 외양을 배제하기보다는 오히려 이를 드러내는 방식으로 표현된다. 딜라몬드 교수가 초자연성을 상실하여 염소로 변하는 장면은 역할을 맡은 배우가 직접 염소 소리를

⁶³ Mantello, Joseph 연출, Musical *Wicked*, Gershwin Theater, NewYork, 2003.

내고 바닥을 기어다니며 엘파바와 의사소통을 하지 못하는 것으로 표현된다. 엘파바를 만났을 때 공포에 휩싸여 그녀를 두려워하는 딜라몬드 교수의 모습은 관객으로 하여금 그가 인간에게 받은 억압을 유추하게 만든다.



[그림 8] 딜라몬드와 엘파바

딜라몬드를 연기하는 배우가 지니고 있는 인간성은 염소가 된 딜라몬드를 마치 인간이 동물이 된 것처럼 보이게 만든다. 즉, 외적으로 배우의 신체를 배제하지 않고 동물-인간의 경계적 상태를 보여주던 딜라몬드 교수는 관객 현실 차원의 동물로 변할 때 외적 인간성을 유지함으로써 오히려 배우가 지닌 인간적인 면모를 부각시키고 있는 것이다. 이는 동물과 인간의 경계를 깨뜨리는 효과를 가져온다. 이처럼 무대 차원에서 이루어지는 딜라몬드의 변신은 대본에서 나타난 경계 허물기를 더욱 강화한다. 이는 기술에 의존하여 실재하는 것처럼 보이게 할 수 있음에도 불구하고 의도적으로 배우의 신체를 부각시킴으로써 초자연적인 존재의 경계성을 더욱 강조한 것으로 볼 수 있을 것이다.

배우가 직접 표현하는 원숭이-인간 치스터리도 이와 유사한 방식으로 표현된다. 딜라몬드는 자신의 인간적인 면모를 상실하면서

초자연성을 잃어가지만 치스터리는 엘파바의 마법으로 날개를 달게 되면서 인간적인 면모를 상실한다. 특히, 등에서 날개가 돌아나는 것과 날개를 달고 날아다니는 모습은 실재하는 것처럼 표현되지 않을 때 치스터리의 고통에 대한 설득력이 떨어지는 것처럼 보일 수 있다. 딜라몬드 교수가 바닥을 기어다니고 염소소리를 내는 것은 배우의 신체조건으로 충분히 가능한 일이지만 마법으로 인한 치스터리의 신체 변화는 관객에게 노출된 상태로 보여지기 때문에 불가피하게 특별한 수단이 필요해진다.



[그림 9] 날개를 단 치스터리

만텔로는 이를 해결하기 위해서 치스터리의 의상에 기계장치를 장착하여 날개를 스스로 돌아나게 만든다. 관객은 치스터리의 날개가 돌아나는 장면에서 초자연적인 표현을 어떻게 처리할 것인가에 대한 호기심으로 그의 등에 주목하게 되는데 배우는 신체를 뒤틀면서 고통스러워하는 연기를 보여주어 인물의 등으로 향한 관객의 시선을

분산시킨다. 또한 만텔로는 치스터리의 변신이 성공적이라는 사실을 보여주기 위해 그를 날개 하여 날개의 역할, 즉, 그가 오즈를 날아다니며 감시를 할 수 있다는 것을 보여준다. 보통 공연에서 인물이 나는 것을 보여주기 위해서 극장의 천장과 배우를 줄로 연결하여 공중에 띄우지만 치스터리의 변신 과정은 관객의 눈 앞에서 벌어지기 때문에 날개를 달기 전부터 배우가 착용한 줄이 관객에게 노출된다면 연기를 방해할 뿐만 아니라 그의 변신을 예상하게 만들어 극적 긴장감을 유지하지 못하게 할 수 있다.

만텔로는 이러한 무대의 물리적 한계를 극복하고자 특별한 기계를 장치를 활용한다. 치스터리와 같은 원숭이-인간의 역할을 맡은 배우들은 원숭이를 표현하기 위해서 의상과 가면을 착용하고 의상 안쪽에 특별한 장치를 착용하여 자체적으로 날 수 있다. 이러한 기술적인 표현은 놀라움을 야기하지만 이를 통해 변신의 과정, 또 하늘을 날고 있는 순간에도 배우의 인간적인 면모를 지속적으로 보여주게 되면 치스터리가 지닌 인간성을 부각됨으로써 인물이 지닌 경계성을 강화할 수 있게 된다.

마지막 장면에서 원작의 내용과 마찬가지로 도로시의 물을 맞은 엘파바는 녹아 없어지는 것처럼 보여져야 하는데 이를 무대에서 실제 일어난 것처럼 보여주는 것은 곤란한 문제이다. 그러나 그림자는 빛의 각도를 이용해서 그 크기를 달리할 수 있을 뿐만 아니라 그림자의 주체가 되는 것을 다른 것으로 대체하여 표현하는 것이 가능하다. 만텔로는 이러한 그림자의 특성을 활용하여 공연에서 엘파바의 용해를 표현한다. 엘파바는 자신의 죽음을 위해서 글린다가 보지 못하도록 커튼을 치는데 이로 인해 그림자극은 연극적인 장치가 아니라 작중 세계에 실제 일어나고 있는 일처럼 보인다. 그림자를 통해서 커튼 안에서 일어나는 일을 유추하는 것은 작중 세계의 인물 글린다가 관객이다. 관객은 글린다가 엘파바의 죽음을 슬퍼하기에 그림자극의 내용을 작중 세계의 사건으로 받아들이게 된다.

글린다가 떠나고 빈 무대를 바라보는 관객 앞에 허수아비 피에로가

나타나 무대 바닥을 열어 엘파바를 꺼내줌으로써 그림자로 보여진 엘파바의 죽음은 거짓이었다는 사실이 확인된다. 두 인물은 손을 잡고 관객과 마주하고 있는 무대 뒷벽의 거대한 시계를 열어 오즈의 세계를 떠난다. 그들이 초자연이 존재했던 오즈를 떠나는 것은 스스로 오명을 해소하지 못하고 도로시가 살고 있는 현실로 도피한다는 것을 보여준다. 그들이 시계를 문으로 삼아 오즈 세계를 떠나는 것은 오즈의 시간을 넘어 현실의 시간으로 떠나는 것을 상징하고 있는 것이다.



[그림10] 그림자극으로 표현된 엘파바의 죽음

이러한 결말은 환상을 통해 현실로부터 도피한다는 사고를 깨뜨린다. 관객은 『위키드』를 통해서 현실에서 도피할 수 없다. 오즈의 세계도 관객의 현실과 유사한 모습으로 나타났기 때문이다. 우리는 우리의 현실이 오즈의 세계를 떠난 엘파바의 욕구를 충족시켜주지 못할 것을 잘 알고 있다. 엘파바가 경험한 ‘다름’으로 인한 배척은 오즈에서와 마찬가지로 현실에도 존재한다. 그러나 환상의 세계에서 충족되지 못한 엘파바의 욕구가 현실에서 충족되지는 않을 것이다. 우리는 그녀가 도피한 극중 세계에서도 ‘다름’으로 인한 배척이 일어났음을 알고 있다.

자신의 오명을 씻는 것이 불가능한 오즈의 현실을 겸허하게 받아들이고 모든 것을 내려놓고 떠나는 그녀의 모습은, 환상으로 도피하지 못하고 현실을 직면해야 하는 관객에게 담담하게 현실을 수용해야 함을 암시한다.

이처럼 뮤지컬 『위키드』는 많은 환상문학 이론에서 배제되어왔던 동화를 모티프로 삼고 있지만, 역환상, 마법의 양가성, 그리고 초자연적 존재의 현실로의 도피 등 다양한 방법을 통해 동화가 지닌 수용자의 현실과의 분명하고도 확실했던 경계를 흔들으로써 수용자가 작품의 서사와 내용을 자신의 현실에 유의미한 것으로 수용할 수 있는 가능성을 제공한다. 이는 『지옥의 기계』와 유사한 특성으로 볼 수 있을 것이다. 앞서 살펴봤던 바 콕토의 『지옥의 기계』 역시 문학적 환상 이론에서 배제되었던 신화로부터 모티프를 취했으나 다양한 방법을 통해 신화가 지닌 확실성을 무너뜨리고 초자연적 요소의 경계성을 통해 작품의 의미를 강화하고 있다. 이처럼 두 작품은 작중 세계에서 초자연적 요소가 지녔던 확실성을 무너뜨리고 현실과의 경계성을 강화시킴으로써 본고에서 주장한 바 환상의 의미 작용을 분명하게 드러내 보여주는 작품들이라 할 수 있겠다.

또한 뮤지컬 『위키드』는 작중 현실의 초자연성을 갈등의 요인으로 제시하고 있는 만큼, 이오네스코의 『코뿔소』와 유사한 측면을 발견할 수 있다. 초자연적 요소에서 발견되는 경계성은 작품의 주제를 부각시킬 뿐만 아니라 수용자의 현실에 존재하는 위계질서와 선과 악의 기준에 대한 재고를 촉구하고 있기 때문이다. 뮤지컬 『위키드』는 이처럼 본고에서 고찰한 두 작품에서 발견된 바 환상의 특성을 모두 포괄하고 있는 작품이라 할 수 있겠다.

6. 결론

본고는 홍진호의 환상 정의에 입각하여 수용자의 현실과 작중 세계의 초자연적 요소와의 충돌을 환상이라고 보고, 초자연적 요소가 플롯에 중요한 영향을 미치는 작품을 분석 대상으로 삼아 환상의 의의를 규명해보고자 하였다. 특히 연극에서의 환상에 대한 논의에 문학적인 환상 개념을 적용할 수 없다는 환상문학 이론가들의 주장에 의문을 품고, 작품을 텍스트와 공연의 차원으로 나누어 그 상관관계 속에서 접근할 때 연극에서의 환상이 지닌 기능과 의의를 보다 섬세하게 분석해 낼 수 있으리라는 전제를 세웠다. 이에 입각하여 본고에서는 우선 작품 텍스트 차원에서 초자연적 요소가 수용자에게 전달하는 의미와 공연에서 그 의미 작용을 어떻게 구현하는지를 살펴보았다.

텍스트 차원에서 장 콕토의 『지옥의 기계』는 동시대의 현실을 반영하고 있는 요소들을 차용하여 본래 신화의 성격을 축소시키고 현실성을 부각시킴으로써 작중 세계를 새로운 방식으로 구성하고 있다. 특히, 인성-괴물성-신성을 겸비한 신화적 존재와 작중 현실에 개입하려는 초월적 존재, 그리고 기면과 각성을 반복하는 중심 인물들을 통해 인성과 초월성, 현실과 초월적 세계, 의식과 무의식의 경계를 문제시 함으로써 신탁에 의한 운명의 실현보다는 인간 욕망에 의한 실현이라는, 수용자 현실에 더욱 가까운 의미를 획득하게 한다. 이오네스코의 『코뿔소』는 관객의 현실과 유사한 세계로 시작하여 코뿔소-인간으로 뒤덮인 세계로의 변화를 보여줌으로써 정상과 비정상의 경계를 흔들고, 비이성적인 순간에 언어의 논리성을 보여주어 그 경계를 흔들며 논리와 비논리에 대한 재고를 촉구하고 있다. 뮤지컬 『위키드』는 동화적 세계에 현실 세계의 위계질서를 적용하려는 ‘역환상’을 중심사건으로 다루어 현실과 환상의 경계성과 선과 악의 경계성을 문제 삼았고, 환상의 인물들을 현실로 도피하게 만듦으로써 현실도피적 기제로서의 환상에 대한 재고의 필요성을 발견하게 하고 있다. 결국, 잭슨과 흠을 비롯한 환상문학 이론가들의 주장처럼 극의

텍스트 차원에서 나타나는 환상은 두 가지 대립되는 가치를 병치함으로써 그 사이에 존재하는 경계성을 문제삼고, 이를 통해 현실의 논리로 결정된 근본 가치들을 혼돈 속에 흩어 놓는다. 이러한 혼돈 가운데서 수용자로 하여금 현실의 가치를 문제 삼게 만들고 있는 것을 발견할 수 있었다.

공연 차원에서 주목한 것은 텍스트 차원에서 드러난 환상의 의미작용을 무대의 물리적 현실 속에서 유의미하게 구현해내는 방식이었다. 초자연적인 요소의 재현 방법은 기계나 영상, 무대 장치 등을 활용하여 마치 실재하는 것처럼 보이게 표현하는 방법, 그리고 배우의 현존과 공연의 물질성이 지닌 한계를 오히려 적극적으로 활용하여 관객의 상상력을 통해 완성하는 방법이 있다. 『지옥의 기계』는 텍스트 차원에서 작가가 이미 스펅크스나 유령의 존재를 배우의 신체와 공연의 물질성이 지닌 한계 내에서 처리될 수 있도록 함으로써 대본에 충실하게 표현한 공연에서 연극적 관습을 전제로 초자연적 요소의 의미가 전달되도록 하였다. 『코뿔소』의 공연에서는 코뿔소로의 변신과 코뿔소를 배우의 신체를 배제하기보다는 부각시키는 방법으로 표현하여 코뿔소와 인간, 정상과 비정상의 경계성을 코뿔소-인간 자체에서도 발견할 수 있게 하였는데, 작품 전반부에 코뿔소를 보이지 않게 처리하고 무대 장치와 음향을 활용하여 관객이 상상하는 코뿔소의 이미지를 과장되게 만듦으로써 배우의 신체로 표현된 코뿔소로 인해 본연의 폭력성이 축소되지 않게 하였다. 뮤지컬 『위키드』는 풍부한 자본을 투입하여 무대 장치와 다양한 효과들을 사용함으로써 동화적 세계를 실재하는 것처럼 보이게 구현하면서도 경계성을 발견할 수 있는 동물-인간의 표현은 배우의 신체를 적극적으로 활용하여 경계성을 더욱 강조하였다. 이처럼 세 작품의 공연에서 초자연적 요소는 경계성을 문제삼는 특성을 강화하는 방향으로 이루어지고 있다. 특히, 관객의 연극적 관습을 고려한 초자연적 요소의 구현은 텍스트 차원에서 발견할 수 있던 경계성을 시청각적으로 강조하여 문학적 환상의 의미작용을 강화하게 되는데, 이는 연극에서 환상의 가치를 재평가할 수

있는 지점이다.

지금까지도 연극에서의 환상은 여전히 흥미 유발을 위해서 활용되는 경우가 많다. 그러나 경계성을 흔들어 관객의 현실과 연관된 의미를 획득할 수 있게 만드는 환상의 가능성을 고려할 때, 연극에서의 초자연적인 요소의 차용에 대한 재고가 필요해 보인다. 특히, 본고에서 살펴본 작품 사례에서 발견된 것처럼 연극에서의 환상이 예술성을 저해하는 요소가 아니라 오히려 작품의 미학적 가치를 높일 수 있는 가능성을 지니고 있음을 확인할 수 있었던 만큼, 앞으로 극에서의 환상을 활용하는 다각적인 시도와 초자연적 요소의 구현에 대한 방법론적 연구들이 필요할 것이다. 또한 시각적인 측면에서 작품에 나타나는 초자연성에 주목하였던 본 연구에서 한 걸음 나아가, 시간적, 공간적 초자연성에 초점을 둔 연구들도 환상에 대한 다각적인 논의를 가능하게 할 것이다.

참고문헌

공연대본

- Cocteau, Jean, 『지옥의 기계』, 이선화 역, 지만지, 2011.
- Holzman, Winnie, 『Musical *Wicked* 공연 대본』, Gershwin Theatre, 2003.
- Ionesco, Eugène, 『코뿔소』, 박형섭 역, 동문선, 2002.
- Kafka, Franz, 『변신』, 광복록 역, 신영출판사, 1985.
- Sophocles, 『오이디푸스왕』, 천병희 역, 문예출판사, 2001.

공연 영상 자료

- Cocteau, Jean 연출, 『지옥의 기계』, Théâtre des Bouffes Parisiens, Paris, 1954.
- Demarcy-Mota, Emmanuel 연출, 『코뿔소』, Théâtre de la ville, Paris, 2004. (2009:DVD)
- Mantello, Joseph 연출, Musical *Wicked*, Gershwin Theater, New York, 2003.

국내 단행본

- 나병철, 『환상과 리얼리티 : 소설·영화·동화·애니메이션에 나타난 환상서사』, 문예, 2010.
- 송태현, 『판타지 : 톨킨, 루이스, 롤링의 환상 세계와 기독교』, 살림, 2003.
- 이유선, 『판타지 문학의 이해』, 역락, 2005.
- 이윤기, 『이윤기의 그리스 로마 신화』, 웅진닷컴, 2000.
- 최기숙, 『환상』, 연세대학교 출판부, 2003.

번역서

- Baum, L. Frank, 『오즈의 마법사』, 공경희 역, 대한교과서, 2008.
- Freud, Sigmund, 『프로이트 꿈의 심리학 : 프로이트가 핵심만 간추린 정신분석 입문서』, 정명진 역, 부글북스, 2009.
- Hume, Kathryn, 『환상과 미메시스』, 한창엽 역, 푸른나무, 2000.
- Ionesco, Eugène, 『노트와 반노트』, 박형섭 역, 동문선, 1992.
- Jackson, Rosemary, 『환상성 : 전복의 문학』, 서강여성문학연구회 역, 문학동네, 2004.
- Todorov, Tzvetan, 『환상문학 서설』, 최애영 역, 일월서각, 2013.

국내 논문

- 박형섭, 「이오네스코 희곡 〈코뿔소〉 (*Rhinocéros*)의 비극적 基調」, 『코기토』, vol. 42, 1993, pp. 129-153.
- 신정환, 「바로크 와 환상문학 - 의심의 시대와 의심의 미학」, 『외국문학연구』, no. 43, 2011, pp. 167-181.
- 신지영, 「판타지장르 연구의 현재와 지향점」, 『뷔히너와 현대문학』, vol. 37, 2011, pp. 217-239.
- 안승범, 최혜실 공저, 「판타지 소설에 활용된 ‘마법’의 철학적 의미와 기능」, 『국제어문』, vol. 55, 2012, pp. 451-480.
- 여세주, 「최인훈의 〈달아 달아 밝은 달아〉에 문제된 환상성과 현실성」, 『드라마연구』, no. 31, 2009, pp. 113-148.
- 유광주, 「시간·공간·행위를 중심으로 살펴본 이오네스코의 연극세계」, 『프랑스문화예술연구』, vol. 23, 2008, pp. 251-282.
- 이선화, 「장 콕토 Jean Cocteau의 『지옥의 기계 *La Machine*」

- infernale*』에 나타난 여성적 이미지」, 『불어불문학연구』, 2002, pp. 503-536.
- , 「이오네스코의 기억의 극작술 - 초기극을 중심으로」, 『불어불문학연구』, vol. 52, 2009, pp. 397-436.
- 이영석, 「장 콕토의 『지옥의 기계 *La Machine infernale*』와 팔랭프세스트 글쓰기 연구」, 『외국문학연구』, no. 48, 2012, pp. 253-274.
- , 「콕토의 『지옥의 기계 *La Machine infernale*』에 나타난 연극미학과 극작술 연구」, 『프랑스문화예술연구』, vol. 46, 2013, pp. 173-196.
- 조태봉, 「‘판타지’용어의 중의성과 장르적 혼란」, 『창비어린이』, 2010, pp. 69-74.
- 홍진호, 「환상과 현실 - 환상문학에 나타나는 현실과 초자연적 사건의 충돌」, 『카프카연구』, vol. 21, 2009, pp. 325-350.
- , 「현실의 일부가 된 꿈과 환상」, 『카프카연구』, vol. 24, 2010, pp. 203-222.

국외 단행본

- Abrams, M. H., *The Mirror and the Lamp: Romantic Theory and the Critical Tradition*, Oxford University Press, 1953.
- Maguire, Gregory, *Wicked : The Life and Times of the Wicked Witch of the West*, ReganBooks, 1995.
- Murphy, Patrick D., *Staging the Impossible: The Fantastic Mode in Modern Drama*, Greenwood Press, 1992.

국외 논문

- Bara, Olivier, "D'un Théâtre romantique fantastique : Réflexions sur une trop visible absence", *Revue d'Histoire du Théâtre*, 2013, pp. 69–86.
- Ben, P. Indick, "Fantasy in the Theatre", *Science Fiction Studies*, vol. 20, 1993, pp. 465–469.
- Cormier, Nicola, "*Le Tisserand*: Création d'un spectacle du genre merveilleux suivie d'une réflexion sur le passage du merveilleux au théâtre", Université du Québec, 2007.
- Connon, Derek F., "Folded Eternity: Time and the Mythic Dimension in Cocteau's *La Machine Infernale*", *Forum for Modern Language Studies*, vol. 29, 1993, pp. 31–45.
- Hartigan, Karelisa V., "Oedipus in France—Cocteau Mythic Strategy in *La Machine Infernale*", *Classic And Modern Literature—A Quarterly*, vol. 6, 1986, pp. 89–95.
- Leadbeater, Lewis, "Cocteau's Senecan Connection in *La Machine Infernale*", *The Classical Bulletin*, vol. 66, 1990, p. 107.
- Lelièvre, Renée, "Fantastique et surnaturel au théâtre à l'époque romantique", *Cahiers de l'Association internationale des études françaises*, 1980, pp. 193–204.
- Mason, P. G., "*La Machine Infernale*: A Modern Adaptation of the Oedipus Legend by Jean Cocteau", *Greece & Rome*, vol. 9, 1940, pp. 178–187.
- Schrader, Valerie Lynn, "Witch or Reformer?: Character Transformations through the Use of Humor in the Musical *Wicked*", *Studies in American Humor*, vol. 3, 2011, pp. 49–65.

Abstract

A Study on Modern Fantasy Theater

– Focused on the Borderline Between the
Supernatural and Reality –

Junho Choo

Interdisciplinary Program in Performing Arts Studies

The Graduate School

Seoul National University

This paper explores theatrical works that use “the fantastic”, and it analyzes how to generate signification that the fantastic provides the viewers of performances. Although the use of fantastic elements in theater has a long history, supernatural elements are used to provide visual pleasure or comedic effect. This is because literary circles have considered supernatural elements as only marginal constituents, and furthermore there are technical limitations in generating supernatural elements. As a result, questions have been raised about the aesthetic dimension, and little attention has been given to aesthetic studies on fantasy in theater. Therefore, this paper attempts to explore the function of fantastic elements in theater on the premise that they have a greater effect on viewers than merely generating amazement and interest through visual effects.

Chapter 2 considers literary theories on the fantastic since there have been ongoing theoretical arguments with main priority given to

literary texts. Especially, according to the theories of Kathryn Hume and Rosemary Jackson, it can be supposed that the significance of the fantastic is derived from its placement between the reality and the supernatural. However, unlike literature, three dimensions need to be considered in theater – the reality of the audience, the reality of the stage, and the reality of the drama. Therefore, this paper explores what significance fantastic elements have for viewers in relation to the text through literary concepts of the fantastic at first, and then takes note of how to generate this significance efficiently on the stage.

Chapter 3 explores supernatural beings, the Sphinx, ghosts, and the actions of Oedipus and Jocasta in *The Infernal Machine* by Jean Cocteau. It was confirmed that the collision between the supernatural and the viewer's reality reinforces the meaning of the drama. Later on, this paper explores how to generate the borderline of supernatural beings on the stage through the combination of theatrical convention and theatrical representation. Especially, Cocteau already has used various methods in the text to make viewers accept the Sphinx and ghosts as actual beings. Because of this fact, the audience was able to accept the borderline reinforced by the humanity of the actor, who shares the same reality, while also accepting the supernatural nature of the supernatural beings within the physical confines of the stage.

Chapter 4 explores the transformation into a rhinoceros and the elimination of the borderline between linguistic logic and linguistic illogic in the theater of the absurd, *Rhinoceros* by Eugène Ionesco. This borderline not only reinforces the theme of the drama but also urges viewers to reconsider the normality existing in their reality. In the performance, the rhinoceros appears in an invisible form, causing

the audience to imagine the image of a rhinoceros through various theatrical devices and sound effects. This reinforced the violence of the rhinoceros so that the meaning of Jean's transformation and the meaning of the rhinoceros shown on the stage in the latter half of the drama were not diminished.

Chapter 5 explains the musical *Wicked* presents a "counter-fantastic" which weakens the borderline between the supernatural and reality as a conflict factor of drama. The weakened borderline not only reinforces the drama's significance but also provides a sense that extends to the discourse of fantasy through the ambivalence of magic and the supernatural being's escape to reality. In the performance, the animal-humans such as Doctor Dillamond and Chistery were represented by actively using the actor's body, like the Sphinx was represented by Jean Cocteau, emphasizing the human nature of the supernatural beings and highlighting the borderline between humans and supernatural beings.

As demonstrated in the results of this study on the borderline between the fantastic and reality in modern fantasy theater, the fantastic elements in theater do not simply provide pleasure through visual effects. Therefore, this paper explains that the aesthetic value of fantasy in theater should be reconsidered.

Keywords : fantastic, fantasy, supernatural, borderline, irrational, *La Machine infernale*, *Rhinoceros*, *Wicked*

Student Number : 2014–20146